ULTIMATE GUIDE!

Fighter's Mega Books

ファイターズ メガ・ブックス

for COOL GAMERS

SEGA PRESENTS

FIGHTERS MEGA MIX

ファミ通 責任編集

TASTE OF HONEY

Rockin' JellyBean

ULTIMATE GUIDE!

Fighter's MEGA Books

ファイターズ メガ・ブックス

ULTIMATE GUIDE!

Fighter's MEGA Books

ファイターズ メガ・ブックス

Fighter's MEGABOOKS

CONTENTS

• SYSTEM OF FIGHTERS MEGAMiX

SYSTEM
～システム編 …… 4
MODE
～モード編 …… 6
HIDDEN CHARACTERS
～隠しキャラクター編 …… 8
SECRET MODE
～裏技編 …… 10
THE WAY TO READ THIS COMMAND LIST
～技表の見かた …… 12

• CHARACTER PRESENTS

AKIRA YUKI
～アキラ …… 13
PAI CHAN
～パイ …… 19
LAU CHAN
～ラウ …… 25
WOLF HAWKFIELD
～ウルフ …… 31
JEFFRY McWILD
～ジェフリー …… 37
KAGE-MARU
～カゲ …… 43
SARAH BRYANT
～サラ …… 49
JACKY BRYANT
～ジャッキー …… 57
SHUN DI
～シュン …… 65
LION RAFALE
～リオン …… 73
DURAL
～デュラル …… 79
GRACE
～グレイス …… 87
BAHN
～バン …… 93
RAXEL
～ラクセル …… 99
TOKIO
～トキオ …… 105
SANMAN
～サンマン …… 111
JANE
～ジェーン …… 117
HONEY
～ハニー …… 123
PICKY
～ピッキー …… 129
MAHLER
～マーラー …… 135
B.M.
～B.M. …… 141
KUMACHAN
～くまちゃん …… 147
SIBA
～シバ …… 153
RENTAHERO
～レンタヒーロー …… 159
KIDS AKIRA
～キッズアキラ …… 165
KIDS SARAH
～キッズサラ …… 171
BEAN THE DYNAMITE
～ビーン …… 179
BARK THE POLERBEAR
～バーク …… 185
JANET MARSHALL
～ジャネット …… 191
DEKU
～デク …… 197
HORNET
～ホーネット …… 203
URA BAHN
～ウラバン …… 209

• EXTRA PLANNING OF AM R&D DEPT.#2

AM R&D DEPT.#2 ALL WORKS
～AM2研全仕事 …… 216
AM R&D DEPT.#2 EXTRA GAMES
～AM2研 エクストラゲーム …… 228
AM R&D DEPT.#2 RARE COLLECTION
～AM2研 レアコレクション …… 230
From BRAINS ……
～開発者スペシャルインタビュー …… 232
SPECIAL PREMIUM
～ファイターズメガミックス特製メンコ …… 236

MOON EYES '97

SYSTEM OF FIGHTERS MEGAMIX

System
システム

Game Type ゲームタイプ

『ファイターズメガミックス』には、"バーチャファイタータイプ"と"バイパーズタイプ"のふたつのゲームタイプが存在する。バーチャファイタータイプは、技をヒットさせたとき、相手をフッ飛ばす距離や浮かす高さが控えめに設定されていて、シリアスな戦いを楽しめるのが特徴。逆にバイパーズタイプは、ガード&アタックや受け身といった『ファイティングバイパーズ』の要素が取り入れられており、相手をフッ飛ばしたり、空中に浮かす高さがバーチャファイタータイプのものより大きく設定されていて、ダイナミックな戦いを楽しめるのが特徴だ。ゲームタイプはオプション画面で自由に切り替えることができる。どちらを選ぶかによって、ゲーム性そのものがまったく異なってくるので、頭を切り替えてプレーすることが必要だぞ。

	バーチャファイタータイプ	バイパーズタイプ
浮かせたとき		
フッ飛ばしたとき		

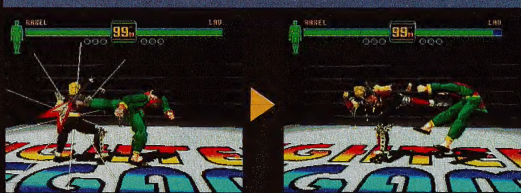
←技がヒットしたときの相手の浮きかた、フッ飛びかたは、同じ技とは思えないほど異なっている。"バイパーズタイプ"では、この後、受け身をとることが可能だ。

Guard&Attack ガード&アタック

『ファイティングバイパーズ』から継承された特殊な技が、ガード&アタック。防御の後に攻撃を行なうこの技の出始めには、"ガード時間"が存在し、相手の上、中段攻撃を防ぐことができる。相手の猛ラッシュを止めるなど、流れを変えるのに持ってこいだ。ただし、下段攻撃と投げには弱く、万能ではではない。硬化時間の長い技をガードされた後などに使用すると効果的。

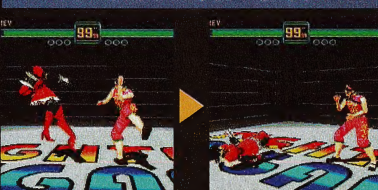
バーチャファイタータイプ

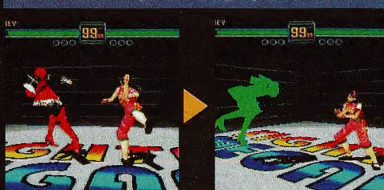
↑"バーチャファイタータイプ"では、ガード&アタックを使用することができない。コマンドを入力しても無効。

バイパーズタイプ

↑コマンドを入力すると体が光り、ガード状態から攻撃に転じる。ピンチの際の切り返しには最適だ。キャラクターによってさまざまな技がガード&アタックとなっており、投げに移行するものもいる。

Recovery 受け身

相手の攻撃で空中に浮かされたとき、ダウンする前に受け身を取ることができる。ガード&アタック同様『ファイティングバイパーズ』から継承された要素で、壁や地面に叩きつけられるときのダメージを回避することが可能だ。さらに受け身後には、各キャラクターが持つ大ジャンプ攻撃を繰り出すことができる。空中コンボを狙ってくる相手に対して使っていくといいだろう。

バーチャファイタータイプ

↑"バーチャファイタータイプ"では、"受け身"は使えない。浮かされても反撃するチャンスはなく、地面に落ちるまではやられ放題。大ダメージを覚悟しよう。

バイパーズタイプ

↑相手に浮かされても、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで"受け身"がとれる。空中コンボを狙ってくる相手には、"受け身"を取るタイミングを変えていくと効果的だ。

ここでは『ファイターズメガミックス』をプレーするにあたり、
必要となる基礎知識について解説しよう。
ここでゲームタイプの違いや各要素の性質を理解してほしい。

Armor demolishing attack アーマー破壊技

このゲームに登場するキャラクターの半数にあたる16人がアーマーを装着している。相手のアーマーを破壊するのが"アーマー破壊技"だ。まず攻撃を加え、相手のアーマー耐久値を削り、画面上部にあるアーマーゲージを点滅させる。その後"アーマー破壊技"をヒットさせれば、相手のアーマーをバラバラにはじき飛ばすことができるのだ。

←アーマーの耐久値は、投げ技で壁にぶつけても削ることができる。アーマーを破壊した後は、与えるダメージが通常の倍以上になる。

Weapon destroying 武器破壊

このゲームには武器を持って戦うキャラクターが登場するが、彼らの持つ武器には、それぞれ耐久値が設定されている。武器を使用するたびにダメージが蓄積されていき、耐久値がゼロになると武器そのものが点滅を始める。このとき上、下段どちらかのアーマー破壊技を喰らうと、アーマー同様、武器が破壊され使用できなくなってしまう。

↑破壊されてしまう武器はラクセルのギター、ピッキーのスケボー、ジャネットのバーチャガン、シバの剣の4つ。また武器ではないものの、なぜかシュンはひょうたんを壊されてしまう。これらの武器を破壊された後でも、一応、武器を使った技を出すことはできるが、与えるダメージは極端に減り、キャラクターによっては当たらない技もある。ダウン攻撃に関しても、ダメージを与えることができなくなるので注意しよう。

Throw Recovery 投げ抜け

相手の正面からの投げ技は、投げ抜けで回避できる。投げ抜けのコマンドはそれぞれ異なるが、基本的には相手の投げ技のコマンドの最後の部分を入力すればよい。たとえば、ジャッキーのニーストライク(⇨⇦Ⓟ+Ⓖ)なら⇦Ⓟ+Ⓖとなる。基本的にボタンの入力は、上段投げならⓅ+Ⓖ、下段投げはⓅ+Ⓚ+Ⓖで統一されていると考えていい。

←例外もあるので注意。例えばウルフのジャイアントスイング(⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ)は⇨⇦Ⓟ+Ⓖ、ハニーのスローツイスター(⇦⇨Ⓟ+Ⓖ)は投げ抜け不可能だ。

Escape かわし

すべてのキャラクターが持っている"かわし"。L、もしくはRボタンを押すことで、斜め前に移動して相手の攻撃をかわせるのだ。さらに『バイパーズ』キャラクター、シバ、レンタヒーロー、デク、ホーネット、ウラバンは、⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ、⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでも"かわし"を行なうことができる。このコマンドで行なう"かわし"は、動作が大きいのが特徴だぞ。

↑"かわし"は重要な要素のひとつ。相手が硬化時間の長い技を出したときにかわせれば、その後は絶好のチャンスとなる。また、⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ、⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖのコマンドで発生する"かわし"を持っているキャラクターは、そちらを多用したい。かわす幅が通常のものより広く、攻撃回避率がグッとアップするはず。ただしビーン、バークの⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ、⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖの"かわし"は、モーションは通常の"かわし"と同じモーションになっている。

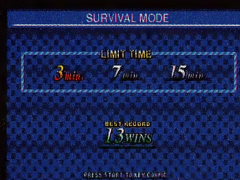
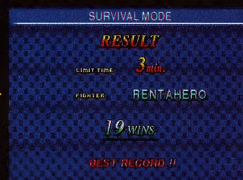
Mode
モード

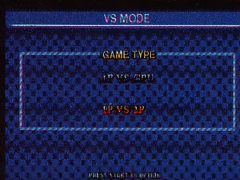
1P mode
1Pモード

CPUを相手に対戦するゲームモードで、A～Iの9つのコースが設定されている。各コースには"ガールズ"、"スマートガイズ"などのテーマが設けられ、それにそった7人のキャラクターがプレーヤーの相手をしてくれる。中でもGコースの"ダーティーファイターズ"は必見。全員が、しゃがみパンチ連打や登り蹴りなどのイヤな戦いかたをしてくるのだ。またモードオプションでは、難易度、勝ち抜き数、制限時間を設定することができるぞ。エンディングも用意され、CPUが相手とはいえ、かなりアツくなれるモードだ。

1.キャラクターを選択
2.コースを選択
3.CPUを相手に対戦
4.エンディング

Survival mode
サバイバルモード

CPUが操るキャラクターを制限時間内に何人倒せるか？　それを競うのが、このサバイバルモードだ。プレーヤーは、3分、7分、15分の中から制限時間を設定し、CPUとの1本勝負を延々と繰り返すのだ。相手となるキャラクターは次々と入れ替わるが、自分に与えられたダメージは次の試合になっても回復することがなく、どんどん蓄積されていく。そして体力がゼロになる、もしくは制限時間をオーバーしたらゲームオーバー。1Pモードとはまた違った、スリルと緊張感を味わえるモードといえるだろう。

1.キャラクターを選択
2.制限時間を設定
3.CPUを相手に対戦
4.結果が表示される

VS mode
バーサスモード

1試合のみの対戦を行なう、ふたりで対戦プレーを楽しむことにも適したモードがこれ。それぞれが好きなキャラクターを選択でき、1P、2Pの同キャラクター対戦も可能。ステージは" WITH WALL(壁あり)"、" RANDOM(ランダム)"、"WITHOUT WALL(壁なし)"の3タイプから選択することができるぞ。このモード中は、お互いの通算勝利数がつねに画面下に表示される。モードオプションでは、難易度、勝ち抜き数、制限時間、ステージ、キャラクターの体力値を、それぞれ設定することが可能だ。

1.対CPUか対2Pかを選択
2.キャラクターを選択
3.ステージタイプを選択
4.試合開始

『ファイターズメガミックス』には、全部で５つのモードが用意されている。
つまり、５種類のそれぞれ異なったルールでこのゲームを楽しめるのだ。
各モードの内容を十分に理解して、いろいろな『ファイターズメガミックス』を楽しもう。

Team Battle mode
チームバトルモード

1～8人のキャラクターでチームを組み、勝ち抜き戦形式の団体戦を行なうモードがこれ。ひとりでもふたりでもプレーすることができ、対戦を行なうステージはバーサスモードと同じく3タイプから選択することができる。体力回復の設定ができるので、1試合終了するごとに体力を回復させる"RECOVER LIFE"と、その逆の"DON'T RECOVER LIFE"のどちらかを選択しよう。またモードオプションでは、難易度、制限時間、お互いの体力値をそれぞれ設定することができるぞ。

1.対CPUか対2Pかを選択

2.チームに入れるキャラクターを選択

3.ステージタイプを選択、体力回復設定を行なう

4.試合開始

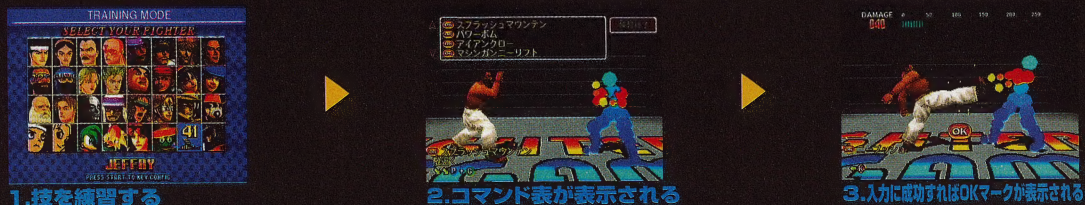
5.結果が表示される

Training mode
トレーニングモード

トレーニング用のキャラクター、"ボール"を相手に、技の練習をするのがこのトレーニングモードだ。プレー中にスタートボタンを押すと、自分の操作するキャラクターのコマンド表が表示される。コマンド表で練習したい技を見つけたら、その技にカーソルを合わせ練習を開始しよう。正しくコマンドが入力できればOKマークが表示され、"ボール"に技がヒットしたときは与えたダメージが画面上部に表示される。技単体のダメージはもちろん、空中コンボの総ダメージや、壁ダメージを調べるのにも役に立つ。

1.技を練習する

2.コマンド表が表示される

3.入力に成功すればOKマークが表示される

隠しキャラ

Hidden characters

隠しキャラの存在が
ゲームの醍醐味のひとつでもある
『ファイターズメガミックス』。
すべての隠しキャラの使用条件を一挙公開だ！

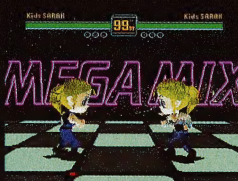
new honey
NEWハニー

『ファイティングバイパーズ』に登場したハニーの、ニューコスチュームバージョン。1PモードのAコースをクリアー後、ハニーの3P、4Pカラーとして登場する。

KIDS AKIRA
キッズアキラ

『バーチャファイターキッズ』に登場した"あきら"が、このゲームでは"キッズアキラ"として登場する。使用条件は1PモードのBコースクリアーだ。

KIDS SARAH
キッズサラ

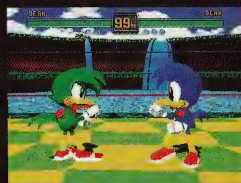
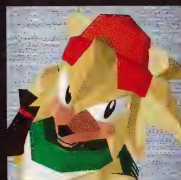
『バーチャファイターキッズ』に登場した"さら"が、このゲームでは"キッズサラ"と名を変えて登場する。1PモードのBコースクリアーが使用条件だ。

UraBahn
ウラバン

バンのモーションをリニューアルしたキャラクター。1PモードのCコースをクリアーすると使えるようになる。バンとの関係は定かではない。

JANET
ジャネット

『バーチャコップ2』に登場した女警官。警察学校時代に習った合気道と、非殺傷兵器のバーチャガンで戦う。使用条件は1PモードのDコースクリアーだ。

BEAN
ビーン

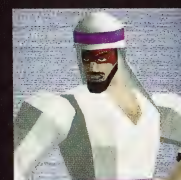
『ソニック・ザ・ファイターズ』に登場。2Pカラーは『ダイナマイトダックス』の主人公BINで、ビーンは彼の息子。1PモードのEコースクリアーが使用条件。

BARK
バーク

ビーン同様、『ソニック・ザ・ファイターズ』に登場。バークとビーンは、AM2研から生まれたキャラクターである。1PモードのEコースクリアーが使用条件。

RENTAHERO
レンタヒーロー

メガドライブ用ソフト『レンタヒーロー』に登場。SECA社のスーパーコンバットエナジーアーマーを装着して戦う。1PモードのFコースクリアーが使用条件。

DEKU
デク

このゲームのオリジナルキャラクター。コミカルな体に自我はなく、実は帽子の中に本体が隠れている。使用条件は1PモードのGコースクリアーだ。

SIBA
シバ

『バーチャファイター』開発時にお蔵入りしてしまった幻のキャラクター。長剣を使ったガード不能技を持つ。1PモードのHコースクリアーが使用条件。

hornet
ホーネット

1994年発売の大ヒットレースゲームに登場したクルマ。カウルを脱ぐことによって真の姿を表わす。使用条件は1PモードのIコースクリアーだ。

Meat & Palm tree
にくとやしのき

くまちゃんの3P、4Pカラーとして登場するのがこのふたつ。ゲームの起動回数が29回を越えると"にく"が、稼働時間が84時間を越えると"やしのき"が使用可能になる。

Secret Mode 裏技

1 3P、4Pカラーのキャラクターを選択する

1Pモードの Aコースを一度クリアーすれば、一部のキャラクターに設定されている3P、4Pカラーを選ぶことができるようになる。選択画面で好きなキャラクターにカーソルを合わせたら、X、Yボタンを押して決定しよう。

←すべての『ハイパーズ』キャラクターには、すべて3Pカラーがある。

2 追加オプションを表示する

1Pモードのコースをどれでもひとつクリアーすると、オプション画面に"追加オプション"の項目が表示される。エンディングに流れるBGMを聞ける、CGポートレートを回覧できる、ハイパーモードを選択できるなど、すべてが魅力的な項目ばかりだぞ。

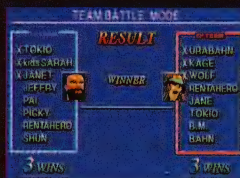
←スピーディーな試合展開が楽しめるハイパーモードも遊べるようになるぞ。

3 チームバトルモードでCPUが選ぶキャラクターを限定する

チームバトルモードのキャラクター選択画面で、CPUチームに組み込みたくないキャラクターにカーソルを合わせる。その後2P側のパッドのXボタンを押せば、選んだキャラクターの名前が若干暗くなり、CPUチームのセレクト対象外になるぞ。

←CPUチームに入れたくないキャラクターはぜんぶ名前を暗くしてしまおう。

4 チームバトルモードで結果画面にキャラクターの顔を表示する

チームバトルモードで試合が終了した後、結果画面に切り替わる間にAボタン、Bボタン、Cボタンの3つをすべて押しておこう。健闘し合った両チームのキャラクターの顔を表示してくれるぞ。

←名前だけじゃ寂しいというときにはこれ。ちゃんと顔も表示してくれるのだ。

『ファイターズメガミックス』には、
ゲームをより楽しめるたくさんの裏技が隠されている。
ここでは、その隠されたモードの数々を紹介するぞ。

⑤ トレーニングモードで練習相手のキャラクターをデクにする

1Pモードの A～Dコースをすべてクリアーし、トレーニングモードのOKマークを50個以上取得しよう。トレーニングモードの練習相手キャラクターが2分の1の確率でデクになるぞ。

←通常のボールではなく、デクが練習相手キャラクターとして登場する。

⑥ トレーニングモードでBGMをセレクトする

トレーニングモードに入り、コマンド表を表示したらLボタン、Rボタンを押してみよう。好きなBGMをセレクトすることができるぞ。さらにその状態からBボタンを押せばBGMを消すことも可能だ。

←好きなBGMを聞きながら、技を出す練習することができるぞ。

⑦ F14XX(超高性能戦闘機)が出現する

B.M.ステージでゲームを行なう際、CD-ROMの読み込みが始まったら1P側、2P側の各パッドのXボタンを押しっぱなしにしておこう。ゲーム開始時に、『アフターバーナー』に登場したF14XXが飛んでくるぞ。

←試合開始時に画面の手前から現われ、奥に向かって飛んでいく。

⑧ B.M.ステージの床の絵が変わる

キャラクター選択画面でくまちゃんにカーソルを合わせ、Cボタンを押すことでぱんだちゃんを選択できる。B.M.ステージならば、床の絵柄がヘビの絵ではなく、戦う場所がぱんだちゃんの顔になるぞ。

←『ファイティングバイパーズ』のトレードマークであるヘビが消え、ぱんだちゃんに。

⑨ 神経衰弱で遊べる

1PモードのA～HコースのうちIコース以外をすべてクリアーし、トレーニングモードでOKマークを1000個以上取得する。達成したら、1PモードのIコースにカーソルを合わせ、Lボタンを押してみよう。『メガミックス』のキャラクターを使った神経衰弱が遊べるぞ。

←全部合わせればジャネットのCGを見ることができる。これは見てのお楽しみ。

The way to read this command list 技表の見かた

貼山靠(てんざんこう) ① ⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ ② 中 ③ アーマー破壊 ④

① 技の名称

それぞれのキャラクターが持つ技の名称が記されている項目。
漢字などで表記された技名に関しては、( )内に読みかたが記されています。
※印のついた技に関しては、編集部独自の表記によるものです。セガオフィシャルの名称ではありません。

② コマンド

プレイヤーが技を出すためのコマンドと、必要であればそれに付随した条件が記されている項目。
すべてのコマンドは、キャラクターが右を向いているときのものです。

⇨=矢印の示す方向に、方向ボタンを短く入力する。
➡=矢印の示す方向に、方向ボタンを長く入力する。
Ⓖ=ガードボタンに設定したボタン(初期設定はAボタン)を押す。
Ⓟ=パンチボタンに設定したボタン(初期設定はBボタン)を押す。
Ⓚ=キックボタンに設定したボタン(初期設定はCボタン)を押す。
Ⓔ="かわし"ボタンに設定したボタン(初期設定はL、もしくはRボタン)を押す。
+=この表記の前後に書かれた操作を同時に行なう。
(敵の横で)=自分が相手の横にいる状態になったときにコマンドを入力する。
(敵の横で、敵しゃがみ中に)=自分が相手の横にいる状態で、なおかつ相手がしゃがんでいるときにコマンドを入力する。
(敵の後ろで)=自分が相手の後ろにいる状態でコマンドを入力する。
(敵の後ろで、敵しゃがみ中に)=自分が相手の後ろにいる状態で、なおかつ相手がしゃがんでいるときにコマンドを入力する。
(敵に背を向け)=自分の後ろに相手がいる状態でコマンドを入力する。
(敵しゃがみ中に)=自分の正面で相手がしゃがんでいる状態でコマンドを入力する。
(壁の前で)=相手を挟んですぐ前に壁がある状態でコマンドを入力する。
(壁の前で、敵しゃがみ中に)=相手を挟んですぐ前に壁がある状態で、なおかつ相手がしゃがんでいるときにコマンドを入力する。
(壁を背にして)=自分のすぐ後ろに壁がある状態でコマンドを入力する。
(壁登り中)=壁に登っているモーション中にコマンドを入力する。
(しゃがみ〜立ちの間に)=しゃがんだ状態から方向ボタンを離し、立ち上がるまでのモーション中にコマンドを入力する。
(大ジャンプ中、壁に接触して)=壁に向かって大ジャンプし、壁に接触した瞬間にコマンドを入力する。
(両者が空中にいるとき)=相手と自分の両方が空中で接触した瞬間にコマンドを入力する。
(振り向き後、すぐに)=振り向き攻撃によって、自分が振り向いた直後にコマンドを入力する。
(大ジャンプ中)=大ジャンプしている最中にコマンドを入力する。
(○○ヒット後)=○○にあたる技が相手にヒットした直後にコマンドを入力する。
(○○ヒットorガード後)=○○にあたる技が相手にヒット、もしくはガードされた直後にコマンドを入力する。
(○○後)=○○の動作を行なった直後にコマンドを入力する。
(○○後、敵に背を向け)=○○の動作を行った直後に相手に背を向けることができたときにコマンドを入力する。
(○○を離す)=コマンド入力を行なった直後に○○にあたるボタンを離す。
(左足が前のとき)=自分が左足を前にして立っているときにコマンドを入力する。
(右足が前のとき)=自分が右足を前にして立っているときにコマンドを入力する。
(下降開始直後)=大ジャンプした後、下降を始めた直後にコマンドを入力する。
(上昇中)=ジャンプした後、上昇中にコマンドを入力する。
(下降中)=ジャンプした後、下降中にコマンドを入力する。
(着地ぎわ)=ジャンプした後、地上に着地する直前にコマンドを入力する。
(敵が自分に頭を向けているとき、近くで)=相手が自分のほうに頭を向けてダウンしているとき、その近くでコマンドを入力する。
(敵が自分に足を向けているとき、近くで)=相手が自分のほうに足を向けてダウンしているとき、その近くでコマンドを入力する。

③ 種類

それぞれの技が、その性質からどういった種類に分類されているのかを記した項目。

上=上段判定を持つ打撃技。相手が立ち状態にあり、なおかつガードしていないときにのみヒットする。また、しゃがんでいる相手にはガードの有無に関係なくスカされてしまう。
中=中段判定を持つ打撃技。相手の立ちガードによって防御されるが、しゃがんでいる相手にはガードの有無に関係なくヒットする。
下=下段判定を持つ打撃技。相手のしゃがみガードによって防御されるが、立っている相手にはガードの有無に関係なくヒットする。
空中=空中にいる相手にのみにヒットする打撃技。
特殊=上、中、下段のどれにも属さない特殊な判定を持つ打撃技。相手の立ち、しゃがみの状態を問わずガードしている場合には防御されてしまう。
上段投げ=自分に対して相手が正面を向いた状態で、なおかつ立ち状態、もしくは立ちガード状態にあるときに成立する投げ技。
下段投げ=自分に対して相手が正面を向いた状態で、なおかつしゃがみ状態、もしくはしゃがみガード状態にあるときに成立する投げ技。
上段横投げ=自分に対して相手が横方向を向いた状態で、なおかつ立ち状態、もしくは立ちガード状態にあるときに成立する投げ技。
下段横投げ=自分に対して相手が横方向を向いた状態で、なおかつしゃがみ状態、もしくはしゃがみガード状態にあるときに成立する投げ技。
上段背後投げ=自分に対して相手が背中を向けた状態で、なおかつ立ち状態、もしくは立ちガード状態にあるときに成立する投げ技。
下段背後投げ=自分に対して相手が背中を向けた状態で、なおかつしゃがみ状態、もしくはしゃがみガード状態にあるときに成立する投げ技。
背後投げ=自分に対して相手が背中を向けた状態ならば、立ち、しゃがみ、ガードの有無に関わらず成立する投げ技。
空中投げ=自分と相手の両方が、空中で接触したときにのみ成立する投げ技。
ヒット投げ=あらかじめ規定されている技が、相手にヒットしたときにのみコマンド入力を受け付ける投げ技。
キャッチ投げ=距離がある程度離れていても、相手が立ち状態、もしくは立ちガード状態にあるときに成立する投げ技。
投げコンボ=投げ技を仕かけた後に1度中断し、ふたたび投げ技に移行した場合の名称。
移動=攻撃判定を持たずに、キャラクターが移動するものを指す。
上段パンチ返し=相手の上段パンチと、肘系の技を除いた中段パンチに対する返し技。
上段キック返し=相手の上段キックに対する返し技。また、中段判定を持つ打撃技に関しても、この技で対応できるものが一部ある。
中段キック返し=相手の中段キックに対する返し技。
肘返し=相手の肘攻撃に対する返し技。
膝返し=相手の膝攻撃に対する返し技。
下段パンチ返し=相手の下段パンチに対する返し技。
下段キック返し=相手の下段キックに対する返し技。
サマー返し=相手のサマーソルトキックに対する返し技。
ダウン攻撃=敵がダウンしているときにのみ仕かけることができる攻撃。
ダウン投げ=敵がダウンしているときにのみ仕かけることができる投げ技。

④ 備考

各技の特殊な性質を記した項目。

上段アーマー破壊技=相手の上段アーマーを破壊する性質を持った打撃技。
下段アーマー破壊技=相手の下段アーマーを破壊する性質を持った打撃技。
G&A=ガード&アタックを指す。出始めにガード時間が存在する打撃技。中にはガード状態から移動に派生するものも存在する。
ガード不能=通常の当たり判定を持つものの、決してガードされることがない打撃技。つまり相手に届きさえすれば、ガードの有無に関係なくヒットする。
○○始動の技に繋がる=○○にあたる技と同様の連携を行なえる技を表わす。
○○に繋がる=○○に記された技に連携することができる技を表わす。
飲酒+○=技がヒットした後、酒を飲む数を表わす。
酒○以上=○が示す数字以上、酒を飲んでいるときに出せる技を表わす。

技表に記載されていない技

技表に記載していない技がふたつ存在する。ひとつは"居合い蹴り(➡ⓀⒼ)"。これは、ハイキックのモーションを途中でキャンセルしたにも関わらず、攻撃判定が発生するというもの。もうひとつは、パイの持つ螺旋按掌(⇦Ⓟ+Ⓚ)に対してのみ使える返し技の翻身螺旋蹴(Ⓟ+Ⓖ)。これは返し技を返す技となっている。

居合い蹴り

←アキラやラクセルのⓀと同じ特性のキックを持つキャラクターが使用可能だ。

翻身螺旋蹴

←パイに螺旋按掌(⇦Ⓟ+Ⓚ)をきめられた瞬間にⓅ+Ⓖを入力。返し技返しを狙え。

※注目すべき技のページは、"バイパーズタイプ"での攻略を基準としています。

FIGHTERS MEGAMIX

アキラ攻略編

AKIRA

FU!!

FLAP

HUNK!

HA

CRASHHH

U TOO EARLY
AS 10 YEAR!

LIST OF MOST USEFUL ATTACKS 注目すべき技

AKIRA アキラ

躍歩頂肘(やくほちょうちゅう)

中段攻撃

大きく一歩踏み込んで、中段の肘打ちを放つ。ヒットさせればダウンを奪えるうえ、リーチが長く、中間距離から間合いを詰めるのにも重宝する。しかし、ガードされたときはほとんどのキャラに反撃の機会を与えてしまう。また、相手の"かわし"にも弱いので、使いどころを考えていかなくてはならない。

⇨⇨⇨Ⓟ

揚炮(ようほう)

中段攻撃

一歩前に踏み出しつつ、拳を勢いよく突き上げる。この技をヒットさせれば相手を高く浮かすことができるので、空中コンボに繋ぐには必要不可欠な技であるといえる。ガードされてもカゲ、パイ、サラ、デュラル、ピッキー以外のキャラに反撃を受ける心配はない。近〜中間距離ではガンガン狙っていこう。

⬂⬂Ⓟ

馬歩衝靠(まほしょうこう)

中段攻撃

肩部を使った中段の体当たり。この技は、コマンドの性質上、ダッシュしゃがみ(⇨⬊or⇨⇩⬊)から出せるので比較的使いやすいはず。また、ヒットさせれば相手を高く浮かすことができるので、空中コンボを狙うには効果的な技だ。しかし、ガードされた場合はほとんどのキャラに反撃の機会を与えてしまう。

⬇⇨Ⓟ+Ⓚ

右端脚(うたんきゃく)

中段攻撃

中段の跳び蹴り。この技をヒットさせると相手を浮かすことができる。宙に浮く高さは揚炮(⬂⬂Ⓟ)よりも低いが、こちらのほうが空中コンボのタイミングをとりやすいという人もいるだろう。この技から派生する連環腿(⇨⇨ⓀⓀ)などは、空中コンボに最適だ。また、中間距離から放ち、カウンターヒットを狙うのもいいぞ。

⇨⇨Ⓚ

鉄山靠(てつざんこう)

中段攻撃

体をひねって背中から体当たりする強烈な中段攻撃。発生時間が早く、出始めのモーションで相手の上段パンチをスカすことが可能だ。また、相手との距離によって与えるダメージが変化するのもこの技の特徴のひとつ。相手との距離が近ければ近いほど与えるダメージも大きく、密着状態ならば最高の威力を発揮する。

⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ

貼山靠(てんざんこう)

中段攻撃

一瞬で相手の横に移動し、鉄山靠と同様の体当たりをする中段攻撃。発生時間が早く、自分が横移動しつつ攻撃を繰り出すため、相手の攻撃をさけてからのカウンターヒットになることが多い。また相手の"かわし"にも対応でき、自分と同じ側に"かわし"を行った相手には確実にヒットさせることができる。

⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

縦撃崩捶(じゅうげきほうすい)

上・下段攻撃

冲捶(Ⓟ)を出した後、続けて相手の足元を払う下段攻撃を繰り出す。ふたつの技が連続してヒットするわけではないのだが、一発目の冲捶で止めて、そのまま下段か中段の2択を迫っていくの効果的だ。また、技の終了後、自分はしゃがみ状態になる。2発目がヒットしているならば、ここから投げ技と猛虎硬爬山(⬇⇨Ⓟ)などの中段攻撃の2択を仕かければ攻撃を持続させていくことができる。

Ⓟ⬂Ⓟ+Ⓚ

撃歩翻胯(げきほほんこ)

中段攻撃

打撃技であるものの、"相手が立ちガード状態で投げ間合いにいる"という条件を満たした場合は、上段投げに変化するという一風変わった性質を持つ技。相手にヒットさせた場合は、相手の立ちガードを"崩す"ことができる。ここから、投げ技と中段攻撃の2択を迫っていく戦法はかなり有効だ。しかし、打撃技に化けたときは"喰らい投げ"の機会を与えてしまうので注意しよう。

⇩Ⓟ+Ⓖ

外門頂肘(がいもんちょうちゅう)

上段パンチ返し

相手の上段パンチを受け流し、肘打ちを喰らわす返し技。相手に硬化時間の短い技をガードさせた後に、上段パンチによる反撃を想定して置いておこう。狙いどうり上段パンチで反撃してくれば、受け流してダメージを与えることができるぞ。しかし、相手が上段パンチを出さず、返し技が成立しなかった場合には、失敗モーションが出てしまう。上段パンチを読むことが重要だ。

⇦Ⓟ+Ⓚ

崩撃雲身双虎掌(ほうげきうんしんそうこしょう)

中・ヒット投げ・投げコンボ

中段攻撃の崩拳(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)の後、鶏子穿林、双掌へと連続する、通称"アキラスペシャル"と呼ばれるコンビネーション。1発目の崩拳がヒットすれば、必ず2発目の技に繋がり、投げコンボである3発目の双掌も投げ抜けされることがない。つまり、すべては1発目のヒットにかかっているといえる。相手に与える合計ダメージが大きい分、崩拳を当てるチャンスは逃さず確実にきめていきたい。

Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇦⇘Ⓟ+Ⓚ⇩⇦or⇨Ⓟ

修羅覇王靠華山(しゅらはおうこうかざん)

中・中・中段攻撃

中段のキックから肘打ちを繰り出し、さらに鉄山靠へと連携するコンビネーション。空中に浮かせた相手にしか連続ヒットしないこの技は、空中コンボに組み込んだときにこそ最大限の威力を発揮してくれる。また、余談ではあるが、1発目の龍槍式(⇘Ⓚ+Ⓖ)のみを出し、後から⇨⇨Ⓟや⇨Ⓟなどのコマンドを入力すると、遅れて2発目の馬歩頂肘が発生する、というバグ技が存在する。試してみよう。

⇘Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ

Basic Techniques 基本戦術

冲捶(Ⓟ)から縦撃崩捶(Ⓟ⇘Ⓟ+Ⓚ)、もしくはほかの中段攻撃という2択がアキラの戦術の基本となる。技をヒットさせて相手がひるんだ隙に、揚炮(⇘⇘Ⓟ)、貼山靠(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)、崩撃雲身双虎掌(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇦⇘Ⓟ+Ⓚ⇩⇦or⇨Ⓟ)などの強烈な打撃技を叩き込んでやろう。投げ技に関しては大纏崩捶(⇦⇨Ⓟ+Ⓖ)が威力も高く、壁にぶつけての大ダメージも狙えるという点でおすすめだ。鶏子穿林(⇦⇘Ⓟ+Ⓖ)は投げ抜けされると相手に横投げの機会を与えてしまうので注意が必要。

AKIRA's Perfect List of Arts

アキラ全技表

Normal Attacks

技名	コマンド	判定	備考
冲捶(ちゅうすい)	Ⓟ	上	
八門開打(はちもんかいだ)	ⓅⓅ	上中	
環捶腿(かんすいたい)	ⓅⓀ	上上	
縦撃崩捶(じゅうげきほうすい)	Ⓟ⬂Ⓟ+Ⓚ	上下	
昇腿(しょうたい)	Ⓚ	上	
側腿(そくたい)	⬂Ⓚ	中	
上歩頂肘(じょうほちょうちゅう)	⇨Ⓟ	中	
裡門頂肘(りもんちょうちゅう)	⇨⇨Ⓟ	中	
躍歩頂肘(やくほちょうちゅう)	⇨⇨⇨Ⓟ	中	
上歩衝靠(じょうほしょうこう)	⇦⇨Ⓟ	上	
跳山崩捶(ちょうざんほうすい)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
貼山靠(てんざんこう)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	上段アーマー破壊技
鉄山靠(てつざんこう)	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	上段アーマー破壊技
猛虎硬爬山(もうここうはざん)	⬇⇨Ⓟ	中	上段アーマー破壊技
馬歩衝靠(まほしょうこう)	⬇⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
白虎双掌打(びゃっこそうしょうだ)	⬇⇦⇨Ⓟ	中	上段アーマー破壊技
揚炮(ようほう)	⬂⬂Ⓟ	中	
右端脚(うたんきゃく)	⇨⇨Ⓚ	中	
連環腿(れんかんたい)	⇨⇨ⓀⓀ	中中	
独歩頂膝(どっぽちょうしつ)	Ⓚ+Ⓖ後Ⓖを離す	中	
*ガード&アタック	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	G&A、上段アーマー破壊技
崩捶(ほうすい)	⬇Ⓟ	下	
易前腿(ようぜんたい)	⬇Ⓚ	下	
捜下崩捶(そうかほうすい)	⬂Ⓟ+Ⓚ	下	
開胯(かいこ)	⇨Ⓟ+Ⓖ	上	相手が立ちガードしているときのみ上段投げ
撃歩翻胯(げきほほんこ)	⇩Ⓟ+Ⓖ	中	相手が立ちガードしているときのみ上段投げ
修羅覇王靠華山(しゅらはおうこうかざん)			
龍槍式(りゅうそうしき)	⬂Ⓚ+Ⓖ	中	
馬歩頂肘(まほちょうちゅう)	(龍槍式ヒットorガード後)⇨Ⓟ	中	
鉄山靠(てつざんこう)	(馬歩頂肘入力後)⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	上段アーマー破壊技
崩撃雲身双虎掌(ほうげきうんしんそうこしょう)			
崩拳(ぽんけん)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
鷂子穿林(ようしせんりん)	(崩拳ヒット中)⇦⬂Ⓟ	中	
双掌(そうしょう)	(鷂子穿林ヒット中)⇩⇦or⇨Ⓟ	中	

Turnaround Attacks

振り向き攻撃

技名	コマンド	判定	備考
拳背捶(けんはいすい)	Ⓟ	上	冲捶始動の技に繋がる
背落壁(はいらくへき)	⇩Ⓟ	中	
拳背捶(けんはいすい)	⬇Ⓟ	上	
背腿(はいたい)	Ⓚ	上	
破膝腿(はしつたい)	⇩Ⓚ	下	
地旋腿(ちせんたい)	⬇Ⓚ	下	

Jumping Attacks

ジャンプ攻撃

技名	コマンド	判定
落歩斜捶(らくほしゃすい)	⇧+Ⓟ	中
落歩捶(らくほすい)	⇧Ⓟ	中
跳刺腿(ちょうしたい)	⇧Ⓚ	中
登脚(とうきゃく)	⬆+Ⓚ	中
落撃双捶(らくげきそうすい)	⬆⇨Ⓟ	中
飛弾腿(ひだんたい)	⬆⇨Ⓚ	中
風門倒壊(ふうもんとうかい)	⬆⇦Ⓚ	中
斧刃腿(ふじんたい)	⬆(下降開始直後)Ⓚ	中

Running Attacks

走り攻撃
走り中に入力

技名	コマンド	判定	備考
*ランニングストレート	Ⓟ	中	
*ランニングニー	Ⓚ	中	
*ランニングタックル	Ⓟ+Ⓖ	中	上段アーマー破壊技
*ダッシュ鉄山	Ⓟ+Ⓚ	中	上段アーマー破壊技
*スライディングキック	⇩Ⓚ	中	上段アーマー破壊技

Throws

投げ技
敵の近くで入力
(特に注釈のないものは
敵が立ち状態のときのみ成立)

技名	コマンド	種類
倒身捜腿(とうしんそうたい)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
獅子抱月(ししほうげつ)	⬂Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
大纏崩捶(だいてんほうすい)	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
心意把(しんいは)	⬃⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
鷂子穿林(ようしせんりん)	⇦⬂Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
進歩里誇(しんぽりこ)	⬃Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
順歩翻胯(じゅんぽほんこ)	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
獅子抱月(ししほうげつ)	(壁を背にして)⬂Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
弓歩頂肘(きゅうほちょうちゅう)	(敵の横で)Ⓟ+Ⓖ	上段横投げ
大浙江(だいせっこう)	(敵の後ろで)Ⓟ+Ⓖ	上段背後投げ

Counter Attacks

返し技

外門頂肘(がいもんちょうちゅう)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段パンチ返し
単翼頂(たんよくちょう)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段キック返し
外門頂肘(がいもんちょうちゅう)	⇙Ⓟ+Ⓚ	肘返し
上歩衝靠(じょうほしょうこう)	⇙Ⓟ+Ⓚ	中段キック返し
旋風双憧(せんぷうそうしょう)	⇙Ⓟ+Ⓚ	膝返し
衝天靠(しょうてんこう)	⇖Ⓟ+Ⓚ	サマー返し
翻身単打(ほんしんたんだ)	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段パンチ返し
双拍手(そうはくしゅ)	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段キック返し

Down Attacks

ダウン攻撃

槍下砲(そうかほう)	⇘Ⓟ	ダウン攻撃
撃崩捶(げきほうすい)	⇧Ⓟ	ダウン攻撃

FIGHTERS MEGA GO COMIX

パイ攻略編

PAI

CAMERA START! ...READY!!

ACTION!!

CLACK!

SCENE 42 PAI A7

AIYAAA—

SLASH!

YA!

OH!

CUT!

This is the third person this week!!

PAI, DO NOT HIT THE GUY FOR REAL PLEASE.

THAT BECAUSE HE'S TOO SLOW.

LIST OF MOST USEFUL ATTACKS 注目すべき技

PAI パイ

雷撃掌(らいげきしょう)

上・上・上段攻撃

パンチを3発連続して繰り出すコンビネーション。接近戦で多用していくことになるこの技は、相手にヒットさせると"喰らい投げ"されることがある。"喰らい投げ"を狙ってくる相手には、ディレイで連環転身脚(ⓅⓅⓅⓀ)、連環高端脚(ⓅⓅⓅ⇨Ⓚ)、連環転身掃脚(ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ)、連環背転脚(ⓅⓅⓅ⬂Ⓚ)のどれかに繋いで"喰らい投げ"を防ごう。より硬化時間の短い連掌(ⓅⓅ)を折り混ぜていくと効果的だぞ。

ⓅⓅⓅ

蒼下捶(そうかすい)

下段攻撃

相手の足元を攻撃する下段攻撃。単発でも十分に使えるが、この技から冲拳(Ⓟ)始動のコンビネーションに繋ぐと攻撃の種類も増えるはず。また、この技を相手にヒットさせた後は投げを狙おう。しゃがもうとする相手には投げがきまるぞ。打撃で反撃を試みる相手には、燕旋擺柳(⇦Ⓟ+Ⓚ)などの返し技で対抗しよう。

⬂Ⓟ

高蹴腿(こうしゅうたい)

上段攻撃

きれいな弧を描きつつ、頭上まで足を蹴り上げる。ヒットさせれば相手を高く浮かすことができるので、空中コンボに繋ぐには持ってこいの技であるといえる。"かわし"の後などにカウンターヒットを狙っていこう。また、この技の後に続けてⓀを入力すると、中段攻撃を加えた虎燕煽脚に繋ぐことができるぞ。

Ⓚ

飛燕弾腿(ひえんだんたい)

中・上段攻撃

相手の体を下からすくい上げるような中段攻撃、燕子双掌(⇨⇨Ⓟ)の後、跳び上がってつま先で蹴りつける。燕子双掌がヒットすれば相手は高く浮くので、2発目が空中でヒットするぞ。基本的にガードされやすいので1発止めで使うのが無難。しかし、1発目がガードされた場合、ディレイをかけることによって2発目でカウンターヒットを狙っていく、という戦法は有効だ。

⇨⇨ⓅⓀ

旋栽腿(せんさいたい)

下段攻撃

足元を蹴りつける下段攻撃。この技の後、連下旋腿(⇩ⓀⓀ)と連旋掃腿(⬇ⓀⓀ)のふたつに連携することができる。またこの技を、足の位置がハの字の状態から出し、ヒットさせた場合には各種上段投げを狙っていきたい。下段攻撃である連旋掃腿を警戒し、しゃがもうとする相手には投げをきめることができるはずだ。

⇩Ⓚ

飛燕単脚(ひえんたんきゃく)

中段攻撃

ピョンッと跳んで蹴りを繰り出す。発生時間も早く、ほかの技との連携の間に折り混ぜていくのにちょうどいい。この技の後、続けてⓀを入力すると飛燕烈脚(⬀ⓀⓀ)に連携することが可能だ。ディレイをかけることもできるが、ヒットしてからでは受け付けないのが難点。また、"かわし"からはこの技を出せないので注意しよう。

⬀Ⓚ

高端脚(こうたんきゃく)

上段攻撃

前方に向かって足を突き出し、相手をフッ飛ばすことができる上段蹴り。パイの持つ数少ないアーマー破壊技のひとつである。アーマーを装着しているキャラを相手にするときに、ここぞという場面でのみ狙っていきたい。技の発生時間が遅く、判定も上段にあるためヒットさせるのがなかなか難しい。"かわし"から連携させるなど、出しどころを工夫していく必要があるだろう。

⇨⇨Ⓚ

裏圏捶(りけんすい)

上段攻撃

一歩身を引いた後、ふたたび前に出て手刀で攻撃する上段攻撃。見た目は地味だが、ヒットさせればダウンを奪うことが可能だ。また、出始めのモーションで身を引くので、相手の攻撃をスカすことができる。接近時における打撃戦に折り混ぜ、相手の勢いを止めるためのカウンターヒットに使うのがいいだろう。

⬃Ⓟ

翻身掃脚(ほんしんそうきゃく)

下段攻撃

自分を軸に1回転し、地に円を描くようにして回し蹴りを放つ。この技をヒットさせればダウンを奪えるうえ、決して相手は受け身を取ることができない。頼りになる下段攻撃であるといえよう。燕旋蹴(⇩Ⓚ+Ⓖ)と比べると、発生時間が少々遅く、与えるダメージは若干大きい。好きなほうを使っていこう。

⬃Ⓚ+Ⓖ

飛燕鷹蹴(ひえんようしゅう)

中段攻撃

大ジャンプした後、鷹を思わせるような美しいポーズを取り、地面目がけて勢いよく落下し、鋭いキックを放つ。大ジャンプ攻撃のひとつで、見た目がこのうえなくカッコいい。受け身を取った後や遠距離から走り込んだ後、さらには壁に登ってからなど、この技を使っていく局面は意外にも多い。余裕があるなら飛燕翻胯(⬂Ⓟ+Ⓖ)や擊燕掛倒(⇦⇩Ⓟ+Ⓖ)などの後に狙ってもおもしろい。

⬆⇨Ⓚ

飛燕翻胯(ひえんほんこ)

上段投げ

相手の肩のあたりに手をつき、そのまま頭上を通り越して背後にまわり込む上段投げ。この技の後には背後投げの春燕掛塔(敵の後ろでⓅ+Ⓖ)、そして前蹴後転脚(春燕掛塔後Ⓚ+Ⓖ)までが必ずきまる。与えるダメージはすべて合計しても少ないのだが、確実に相手の体力を削ることが可能だ。また、高蹴腿(Ⓚ)、蒼下連捶掌(⬂ⓅⓅ⇨Ⓟ)などの打撃技を狙っていってもいいぞ。

⬂Ⓟ+Ⓖ

Basic Techniques 基本戦術

蒼下捶(⬂Ⓟ)からの連携がパイの基本になる。とくに蒼下連捶(⬂ⓅⓅ)をヒットさせた後は、発生時間の早い小技を繋ぎ合わせ、細かい攻めで相手を翻弄しよう。一見使い勝手がよさそうに見える穿冲拳(⇨Ⓟ)は、"喰らい投げ"されやすいので注意。高蹴腿(Ⓚ)、燕子双掌(⇨⇨Ⓟ)ヒット後の空中コンボや飛燕翻胯(⬂Ⓟ+Ⓖ)、擊燕掛倒(⇦⇩Ⓟ+Ⓖ)からのコンビネーションは確実にきめるようにしよう。投げ技はダッシュしゃがみ始動の空烈天鳳(⬇⇨Ⓟ+Ⓖ)が使いやすいぞ。

PAI's Perfect List of Arts

パイ全技表

Normal Attacks

通常攻撃

技名	コマンド	判定	備考
冲拳(ちゅうけん)	Ⓟ	上	
連掌(れんしょう)	ⓅⓅ	上上	
雷撃掌(らいげきしょう)	ⓅⓅⓅ	上上上	
双拳旋風腿(そうけんせんぷうたい)	ⓅⓅⓀ	上上上	
連環転身脚(れんかんてんしんきゃく)	ⓅⓅⓅⓀ	上上上上	
連環転身掃脚(れんかんてんしんそうきゃく)	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	上上上下	
連環背転脚(れんかんはいてんきゃく)	ⓅⓅⓅ⇖Ⓚ	上上上中	
連環高端脚(れんかんこうたんきゃく)	ⓅⓅⓅ⇨Ⓚ	上上上上	上段アーマー破壊技
連拳腿(れんけんたい)	ⓅⓀ	上上	
連拳旋風牙(れんけんせんぷうが)	(冲拳ヒット後) Ⓚ+Ⓖ	上	
連拳燕旋蹴(れんけんえんせんしゅう)	(冲拳ヒット後) ⬇Ⓚ+Ⓖ	下	
裏圏捶(りけんすい)	⇙Ⓟ	上	
高蹴腿(こうしゅうたい)	Ⓚ	上	
虎燕煽脚(こえんはいきゃく)	ⓀⓀ	上中	
高端脚(こうたんきゃく)	⇨⇨Ⓚ	上	上段アーマー破壊技
旋風牙(せんぷうが)	Ⓚ+Ⓖ	上	
燕陣旋風脚(えんじんせんぷうきゃく)	⇦Ⓚ+Ⓖ	上	
穿冲拳(せんちゅうけん)	⇨Ⓟ	中	
上歩冲掌(じょうほちゅうしょう)	⇦Ⓟ	中	
燕子双掌(えんしそうしょう)	⇨⇨Ⓟ	中	
飛燕弾腿(ひえんだんたい)	⇨⇨ⓅⓀ	中上	
燕青虎双破(えんせいこそうは)	⬇⇨Ⓟ	中	
旋中腿(せんちゅうたい)	⇘Ⓚ	中	
飛燕単脚(ひえんたんきゃく)	⇙Ⓚ	中	
飛燕烈脚(ひえんれっきゃく)	⇙ⓀⓀ	中中	
腿登裏旋脚(たいとうりせんきゃく)	(しゃがみ～立ちの間に)Ⓚ	中	
背転脚(はいてんきゃく)	⇖Ⓚ	中	
連旋背転脚(れんせんはいてんきゃく)	⇖Ⓚ⇨Ⓚ	中中	
燕舞連脚(えんぶれんきゃく)	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	
燕蹴背転脚(えんしゅうはいてんきゃく)	⇙Ⓚ+Ⓖ	中	

技名	コマンド	判定	備考
燕蹴背転連脚(えんしゅうはいてんれんきゃく)	⬀Ⓚ+Ⓖ⇦Ⓚ	中中	
*ガード&アタック	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	G&A、上段アーマー破壊技
掃冲拳(そうちゅうけん)	⬇Ⓟ	下	
蒼下捶(そうかすい)	⬂Ⓟ	下	
蒼下連捶(そうかれんすい)	⬂ⓅⓅ	下上	冲拳始動の技に繋がる
蒼下連捶脚(そうかれんすいきゃく)	⬂ⓅⓅⓀ	下上上	
蒼下連捶掌(そうかれんすいしょう)	⬂ⓅⓅ⇨Ⓟ	下上中	
旋栽腿(せんさいたい)	⇩Ⓚ	下	
連下旋腿(れんかせんたい)	⇩ⓀⓀ	下上	
連旋掃脚(れんせんそうきゃく)	⬇ⓀⓀ	下下	
燕旋蹴(えんせんしゅう)	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	
翻身掃脚(ほんしんそうきゃく)	⬃Ⓚ+Ⓖ	下	
*クライムウォール	(大ジャンプ中、壁に接触して)⇧Ⓟ	移動	

Back Attacks

後ろ攻撃
敵に背を向けた状態で入力

技名	コマンド	判定	備考
背崩捶(はいほうすい)	Ⓟ	上	冲拳始動の技に繋がる
背冲腿(はいちゅうたい)	Ⓚ	上	
前蹴後転脚(ぜんしゅうこうてんきゃく)	⬁Ⓚ	中	
背下崩捶(はいかほうすい)	⇩Ⓟ	下	蒼下捶始動の技に繋がる
座架旋腿(ざかせんたい)	⇩Ⓚ	下	

Jumping Attacks

ジャンプ攻撃

技名	コマンド	判定
騰空双掌(とうくうそうしょう)	⇧+Ⓟ	中
騰弾圏捶(とうだんけんすい)	⇧Ⓟ	中
飛刺腿(ひしたい)	⇧+Ⓚ	中
飛刺腿(ひしたい)	⇧Ⓚ	中
側蹴腿(そくしゅうたい)	⇧(着地ぎわ)Ⓚ	中
落撃双拳(らくげきそうけん)	⬆⇨Ⓟ	中
飛燕登脚(ひえんとうきゃく)	⬆+Ⓚ	中
飛燕廻脚(ひえんかいきゃく)	⬆Ⓚ	空中
燕翔斧刃脚(えんしゅうふじんきゃく)	⬆(下降開始直後)Ⓚ	中
飛燕鷹蹴(ひえんようしゅう)	⬆⇨Ⓚ	中
燕背翔(えんはいしょう)	⬆⇦Ⓚ	中

Running Attacks

走り攻撃
走り中に入力

技名	コマンド	判定	備考
*ランニングストレート	Ⓟ	中	
翻身跳端脚(ほんしんちょうたんきゃく)	Ⓚ	中	上段アーマー破壊技
*ダッシュブレード	Ⓚ+Ⓖ	中	
*スライディングキック	⇩Ⓚ	下	下段アーマー破壊技

Throws

投げ技

技名	コマンド	判定
転身捜倒(てんしんそうとう)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
雷震入林(らいしんにゅうりん)	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
飛燕翻跨(ひえんほんこ)	⬂Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
倒身陰掌(とうしんいんしょう)	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
天地頭落(てんちとうらく)	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
旋風燕陣(せんぷうえんじん)	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
掣燕掛塔(せいえんかとう)	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
空烈天鳳(くうれつてんほう)	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
雷震入林(らいしんにゅうりん)	(壁を背にして)⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
天地頭落(てんちとうらく)	(壁の前で)⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
燕風輪翔(えんぷうりんしょう)	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
背身挑掌(はいしんちょうしょう)	(敵の横で)Ⓟ+Ⓖ	上段横投げ
春燕掛塔(しゅんえんかとう)	(敵の後ろで)Ⓟ+Ⓖ	上段背後投げ
前蹴後転脚(ぜんしゅうこうてんきゃく)	(春燕掛塔後)Ⓚ+Ⓖ	上段背後投げ

Counter Attacks

返し技
敵の技が発生した直後、
敵の近くで入力

技名	コマンド	判定
燕旋擺柳(えんせんはいりゅう)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段パンチ返し
螺旋按掌(らせんあんしょう)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段キック返し
飛燕擺柳(ひえんはいりゅう)	⬃Ⓟ+Ⓚ	肘返し
膝転倒海(しつてんとうかい)	⬃Ⓟ+Ⓚ	膝返し
架脚旋転(かきゃくせんてん)	⬃Ⓟ+Ⓚ	中段キック返し

Down Attacks

ダウン攻撃
敵がダウンしている
状態で入力

技名	コマンド	判定
雷陰掌打(らいいんしょうだ)	⬂Ⓟ	ダウン攻撃
燕蹴雷撃(えんしゅうらいげき)	⇧Ⓟ	ダウン攻撃
燕蹴高雷撃(えんしゅうこうらいげき)	⬆Ⓟ	ダウン攻撃

FIGHTERS MEGAMIX

ラウ攻略編

LAU

THUMP!
THUMP!
SIZZLE SIZZLE
FU!
SPLAT!

LIST OF MOST USEFUL ATTACKS

注目すべき技

LAU

ラウ

鳳凰槍掌（ほうおうそうしょう）

中・上段攻撃

中段攻撃の肘撃(⇨Ⓟ)を出した後、手のひらを正面に突き出す技。1発目の肘撃をしゃがみ状態の相手に当てる、もしくはカウンターヒットさせることによって、よろけを誘発することができる。このとき、相手が回復しない限りは必ず2発目がヒットするぞ。また、ディレイをかけることができるので、肘撃から投げ、もしくは、ほかの技へ連携させれば使いかたの幅が広がるはずだ。

⇨Ⓟ⇦⇨Ⓟ

斜上冲捶（しゃじょうちゅうすい）

中・上段攻撃

ラウの代名詞的な技。通称"斜上P"と呼ばれ、中段攻撃の斜上掌(⬊Ⓟ)からパンチに派生するコンビネーションだ。斜上掌の部分をカウンターヒットさせると、相手を空中に浮かすことができるぞ。この技を立ち状態から出すには、⇘⇩⇘ⓅⓅと入力すればオーケー。これを連発するだけで、相手を押し込むことが可能だ。しかし、ガード&アタックと"かわし"には弱いので、注意して使っていこう。

⬊ⓅⓅ

空虎脚（くうこきゃく）

中段攻撃

フワッと空中に跳び上がり、蹴りを繰り出す。判定は中段にあり、ヒットさせれば相手をほどよい高さに浮かすことができる。また、この技をヒットさせたとき続けてⓅを入力すると、自動的に斜上掌を出すことができる。この性質を利用して、受け身を取るような相手には空中コンボを叩き込んでやろう。

⇗Ⓚ+Ⓖ

順歩冲掌（じゅんぽちゅうしょう）

中段攻撃

斜上掌(⬊Ⓟ)の長距離版。斜上掌同様、この技の後にはⓅで始まるコンビネーションに連携可能だ。リーチが長く、中間距離からでも一気に間合いを詰められるので、相手との距離に合わせて斜上掌と使い分けていこう。しかし、発生するまでのモーションが大きいため、"かわし"でよけられしまうことも多い。

⇘⇘Ⓟ

双虎烈破（そうこれっぱ）

中段攻撃

一瞬身を沈めた後、手のひらを突き上げる。ヒットさせれば相手を高く浮かすことができるうえ、単発の打撃技としてはダメージもそこそこ。空中コンボに繋きたいときには持ってこいの技であるといえよう。ただし硬化時間が長いため、ガードされると相手に反撃の機会を与えてしまうという点には注意すること。

⇘Ⓟ+Ⓚ

飛燕転身掌（ひえんてんしんしょう）

中段攻撃

後ろに振り向きつつ手のひらを突き上げる。判定は中段にあり、空中コンボに繋ぐための浮かせ技として重宝する。この技の終了後は相手に背を向けた状態になり、この後にⓀ+Ⓖを入力すれば飛燕旋風脚に、⇩Ⓚを入力すれば飛燕掃脚に、⇩Ⓟを入力すれば飛燕連掌にそれぞれ連携することができる。

⇦⇦Ⓟ

虎槍掌(こそうしょう)

上段攻撃

手のひらを相手の目の前に突き出す単発の上段攻撃。発生時間が早く、相手のガードを外す性質を持っている。斜上掌(⬂Ⓟ)などで押している際、ガード&アタックを警戒するならばこの技を折り混ぜていくといいだろう。また、ガードされても反撃されることはないので、ラッシュを持続させるには持ってこいだ。

⇦⇨Ⓟ

燕子掌(えんししょう)

中段攻撃

両手をそろえて、手のひらを前方へ突き出す。この技の判定は中段にあり、相手の上段アーマーを破壊する性質を持っている。リーチの長さを利用して、おもに中間距離から使っていくのがいいだろう。しかし、技終了後の硬化時間が長く、ガードされるとほとんどのキャラに反撃の機会を与えてしまう。

⇦⇨⇨Ⓟ

虎龍転身脚(こりゅうてんしんきゃく)

上段攻撃

ラクセルのデススピンキック(⇨Ⓚ+Ⓖ)を思わせるモーションで繰り出される上段の回し蹴り。同系列の技である旋風牙(Ⓚ+Ⓖ)との違いは、発生時間が早く、相手に与えるダメージが大きいということにある。ラッシュを仕かけている最中、相手の"かわし"を読めたらこの技を出していくようにしよう。

⇦⬃⇩⬂⇨Ⓚ+Ⓖ

地掃腿(ちそうたい)

下段攻撃

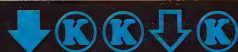
体を沈め、相手の足元を払うように蹴りつける。技の出始めのモーションで、相手の上段攻撃をスカすことができ、ヒットさせればダウンを奪うことが可能だ。さらにこの技でダウンさせられた相手は、決して受け身を取ることができない。接近戦を仕切り直したいときにはこの技を使っていくといいぞ。

⇨⇩Ⓚ

連環旋裁腿(れんかんせんさいたい)

下・下・下段攻撃

下段キックを3発連続で出すコンビネーション。この後、Ⓚ+Ⓖを入力することによって、連旋転身掃脚(⬇ⓀⓀ⬇ⓀⓀ+Ⓖ)に連携することができる。しかし、すべてを素直に出し切ったところで、ガードされてしまう危険性が高い。途中で止めてほかの技に連携させるなど、使いかたを工夫していこう。またこの技の1発目、もしくは3発目を、相手の立ち状態にヒットさせたときは投げを狙うといい。

⬇ⓀⓀ⇩Ⓚ

大地倒襲(だいちとうしゅう)

上段投げ

相手の首のあたりをつかんだ後そのまま跳び上がり、反動を利用して地面に叩きつける。この技はダッシュしゃがみ(⬂⬊)から始動できるため、非常に使い勝手がよい。ダッシュしゃがみから投げと斜上掌(⬊Ⓟ)の2択を仕かけていくには都合のよい技であるといえよう。また、投げ抜けされることを恐れるならば、転身巴咽掌(⇦⇨Ⓟ+Ⓖ)や柳手掛倒(⇦⇩Ⓟ+Ⓖ)と使い分けていくといいだろう。

⬂⬂Ⓟ+Ⓖ

Basic Techniques 基本戦術

斜上冲捶(⬊ⓅⓅ)の連発による強い押しがラウの基本。そこに肘撃(⇨Ⓟ)、双虎烈破(⬂Ⓟ+Ⓚ)、飛燕転身掌(⇦⇦Ⓟ)、虎槍掌(⇦⇨Ⓟ)、連環旋裁腿(⬇ⓀⓀ⇩Ⓚ)などを折り混ぜ、打撃による猛ラッシュを展開していこう。中段攻撃を警戒して相手が立ちガードに終始するようならば、大地倒襲(⬂⬂Ⓟ+Ⓖ)を仕かけていくこと。また、相手を浮かすことに成功したら、ラウの持ち味である強烈な連続技で確実にダメージを与えていこう。

LAU's Perfect List of Arts

ラウ全技表

Normal Attacks

通常攻撃

技名	コマンド	判定	備考
冲捶(ちゅうすい)	Ⓟ	上	
連掌(れんしょう)	ⓅⓅ	上上	
連拳腿(れんけんたい)	ⓅⓀ	上上	
双拳旋風腿(そうけんせんぷうたい)	ⓅⓅⓀ	上上上	
雷撃掌(らいげきしょう)	ⓅⓅⓅ	上上上	
連環転身脚(れんかんてんしんきゃく)	ⓅⓅⓅⓀ	上上上上	
連環背転脚(れんかんはいてんきゃく)	ⓅⓅⓅ⬁Ⓚ	上上上中	
連環転身掃脚(れんかんてんしんそうきゃく)	ⓅⓅⓅ⬇Ⓚ	上上上下	
連拳旋風牙(れんけんせんぷうが)	(冲捶ヒット後)Ⓚ+Ⓖ	上上	
連拳燕旋蹴(れんけんえんせんしゅう)	(冲捶ヒット後)⬇Ⓚ+Ⓖ	上下	
虎槍掌(こそうしょう)	⇦⇨Ⓟ	上	
括面腿(かつめんたい)	Ⓚ	上	
連蹴旋風(れんしゅうせんぷう)	ⓀⓀ	上	
旋風牙(せんぷうが)	Ⓚ+Ⓖ	上	
虎龍転身脚(こりゅうてんしんきゃく)	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓚ+Ⓖ	上	
斜下掌(しゃかしょう)	⬂Ⓟ	中	
連掌(れんしょう)	⬂ⓅⓅ	中上	
連環掌(れんかんしょう)	⬂ⓅⓅⓅ	中上上	
連掌旋風腿(れんしょうせんぷうたい)	⬂ⓅⓅⓀ	中上上	
連掌転身脚(れんしょうてんしんきゃく)	⬂ⓅⓅⓅⓀ	中上上上	
連掌背転脚(れんしょうはいてんきゃく)	⬂ⓅⓅⓅ⬁Ⓚ	中上上中	
連掌転身掃脚(れんかんてんしんそうきゃく)	⬂ⓅⓅⓅ⬇Ⓚ	中上上下	
斜上掌(しゃじょうしょう)	⬊Ⓟ	中	
斜上冲捶(しゃじょうちゅうすい)	⬊ⓅⓅ	中上	冲捶始動の技に繋がる
連環虎燕掌(れんかんこえんしょう)	⬊Ⓟ⬂Ⓟ+Ⓚ	中中	
順歩冲掌(じゅんぽちゅうしょう)	⬂⬂Ⓟ	中	
順歩連掌(じゅんぽれんしょう)	⬂⬂ⓅⓅ	中上	冲捶始動の技に繋がる
肘撃(ちゅうげき)	⇨Ⓟ	中	
鳳凰槍掌(ほうおうそうしょう)	⇨Ⓟ⇦⇨Ⓟ	中上	
双虎烈把(そうこれっぱ)	⬂Ⓟ+Ⓚ	中	上段アーマー破壊技
燕子掌(えんししょう)	⇦⇨⇨Ⓟ	中	上段アーマー破壊技
旋中腿(せんちゅうたい)	⬂Ⓚ	中	

技名	コマンド	判定	備考
穿脚冲掌(せんきゃくちゅうしょう)	⬂Ⓚ⇨Ⓟ	中上	
穿脚連環虎掌(せんきゃくれんかんこしょう)	⬂Ⓚ⇨Ⓟ⇦⇨Ⓟ	中上上	
腿登裏旋脚(たいとうりせんきゃく)	(しゃがみ～立ちの間に)Ⓚ	中	
虎脚背転(こきゃくはいてん)	⬁Ⓚ	中	
騰空虎穿脚(とうくうこせんきゃく)	⬀Ⓚ	中	
空虎脚(くうこきゃく)	⬀Ⓚ+Ⓖ	中	
*ガード&アタック	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	G&A,上段アーマー破壊技
掃冲拳(そうちゅうけん)	⇩Ⓟ	下	
旋栽腿(せんさいたい)	⇩Ⓚ	下	
転身裏旋脚(てんしんりせんきゃく)	⇩ⓀⓀ	下上	
連旋栽腿(れんせんさいたい)	⬇ⓀⓀ	下下	
連環旋栽腿(れんかんせんさいたい)	⬇ⓀⓀ⇩Ⓚ	下下下	
連旋転身掃脚(れんかんてんしんそうきゃく)	⬇ⓀⓀ⬇ⓀⓀ+Ⓖ	下下下下	
地掃腿(ちそうたい)	⇨⇩Ⓚ	下	
燕旋蹴(えんせんしゅう)	⬇Ⓚ+Ⓖ	下	

Turnaround Attacks

振り向き攻撃

技名	コマンド	判定
飛燕転身掌(ひえんてんしんしょう)	⇦⇦Ⓟ	中
燕陣旋風脚(えんじんせんぷうきゃく)	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ	上
背旋連掌(はいせんれんしょう)	Ⓟ⇦Ⓟ	上中

Back Attacks

後ろ攻撃

技名	コマンド	判定	備考
背冲拳(はいちゅうけん)	Ⓟ	上	冲捶始動の技に繋がる
背冲腿(はいちゅうたい)	Ⓚ	上	
背拍掌(はいはくしょう)	⇩Ⓟ	中	斜下掌始動の技に繋がる
虎脚背転(こきゃくはいてん)	⬁Ⓚ	中	
騰空背翔(とうくうはいしょう)	⇧Ⓚ+Ⓖ	中	
座架旋腿(ざかせんたい)	⇩Ⓚ	下	
転身双虎掌(てんしんそうこしょう)	Ⓟ⇦Ⓟ⇨Ⓟ	上中中	上段アーマー破壊技
飛燕旋風脚(ひえんせんぷうきゃく)	⇦⇦ⓅⓀ+Ⓖ	中中	
飛燕連掌(ひえんれんしょう)	⇦⇦Ⓟ⇩Ⓟ	中中	斜下掌始動の技に繋がる
飛燕掃脚(ひえんそうきゃく)	⇦⇦Ⓟ⬇Ⓚ	中下	

Jumping Attacks

ジャンプ攻撃

騰空斜掌(とうくうしゃしょう)	⇧+Ⓟ	中
騰空冲拳(とうくうちゅうけん)	⇧Ⓟ	中
烈火虎尖脚(れっかこせんきゃく)	⇧+Ⓚ	中
騰空中脚(とうくうちゅうきゃく)	⇧(下降中)Ⓚ	中
転身掃腿(てんしんそうたい)	⇧⇩Ⓚ	下
飛蹴腿(ひしゅうたい)	⬆+Ⓚ	中
騰空端脚(とうくうたんきゃく)	⬆Ⓚ	空中
騰空斧刃脚(とうくうふじんきゃく)	⬆(下降開始直後)Ⓚ	中
騰落双捶掌(とうらくそうすいしょう)	⬆⇨Ⓟ	中
騰空双腿(とうくうそうたい)	⬆⇨Ⓚ	中
虎脚背翔(こきゃくはいしょう)	⬆⇦Ⓚ	中

Running Attacks

走り攻撃
走り中に入力

*ランニングストレート	Ⓟ	中	
*ランニングニー	Ⓚ	中	
*ランニングタックル	Ⓟ+Ⓖ	中	上段アーマー破壊技
*スライディングキック	⇩Ⓚ	中	下段アーマー破壊技

Throws

投げ技
敵の近くで入力
(特に注釈のないものは、
敵が立ち状態のときのみ成立)

肩車頭落(けんしゃとうらく)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
転身巴咽掌(てんしんはいんしょう)	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
柳車旋転(りゅうしゃせんてん)	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
雷震入林(らいしんにゅうりん)	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
大地倒襲(だいちとうしゅう)	⇘⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
柳手掛倒(りゅうしゅかとう)	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
柳車旋転(りゅうしゃせんてん)	(壁を背にして)⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
転身爪巴掌(てんしんはいんしょう)	(敵の横で)Ⓟ+Ⓖ	上段横投げ
猛虎背襲(もうこはいしゅう)	(敵の後ろで)Ⓟ+Ⓖ	上段背後投げ

Down Attacks

ダウン攻撃
敵がダウンしている
状態で入力

踏襲撃(とうしゅうげき)	⇘Ⓚ	ダウン攻撃
虎爪雷蹴(こそうらいしゅう)	⇧Ⓟ	ダウン攻撃
虎爪連蹴(こそうれんしゅう)	⬆Ⓟ	ダウン攻撃

ウルフ攻略編

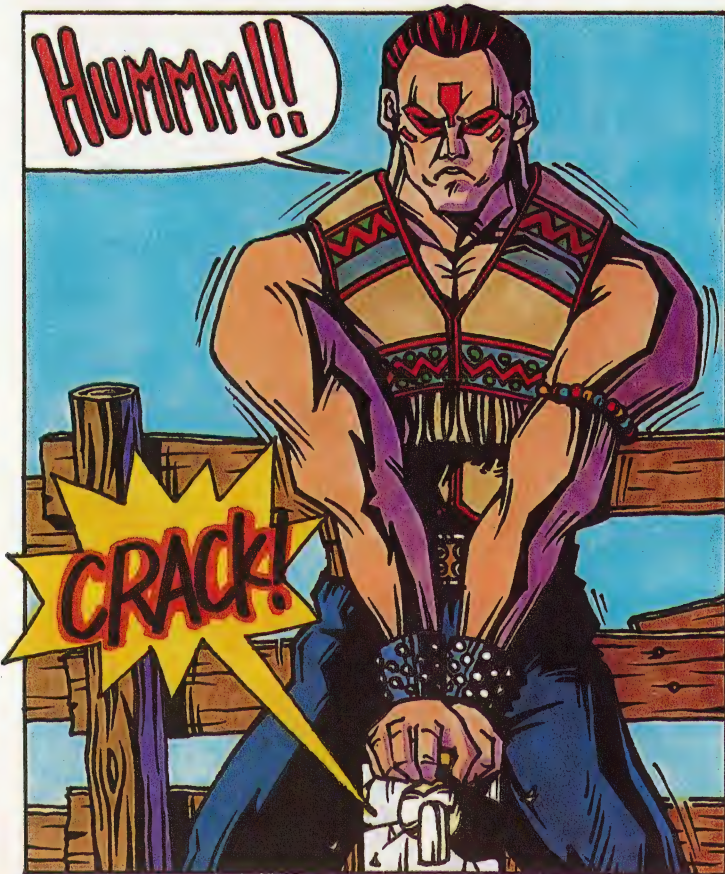
FIGHTERS MEGAMIX WOLF

IT'S ALL RUSTED UP.

HUMMM!!

CRACK!

SPLASHH!

OUCH!

LIST OF MOST USEFUL ATTACKS
注目すべき技

WOLF
ウルフ

エルボースマッシュ
上・上・上段攻撃

パンチから始動する3連発のコンビネーション。この技は、3発がすべて連続技になっているので、返し技としても重宝する。また、この後にコンボエルボーバット(ⓅⓅ⇨Ⓟ⇦Ⓟ)やコンボダブルアームスープレックス(ⓅⓅ⇨Ⓟ⇗Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)に連携できるので、相手の状態を見て使い分けていくといいぞ。コンボエルボーバットに関しては、ディレイをかけて使うことをおすすめする。

ⓅⓅ⇨Ⓟ

ショートショルダー
中段攻撃

接近戦用のショルダーアタック。ショルダーアタック(⇦⇨Ⓟ)のように相手をフッ飛ばす技ではなく、相手を空高く浮かす技だ。ガードされた場合はほとんどのキャラに反撃の機会を与えてしまうので、"かわし"から出すなどして確実にヒットさせていこう。技が当たったら落ち着いて空中コンボに繋いでいくように。

⇦⇨Ⓟ+Ⓚ

ドロップキック
中段攻撃

ジャンプして、相手を両足で蹴りつける中段攻撃。この技の後は、自分がダウン状態にあるため、ヒットしなくても連続技や投げといった致命的な反撃を受ける心配がない。また、上段アーマー破壊技でもあるため、中間距離からのカウンター狙い、もしくは空中コンボに折り混ぜて使っていくといいぞ。

⇗Ⓚ

グリズリーラリアート
下段攻撃

相手の足部を手で払う下段攻撃。技の出始めに相手の上段攻撃をスカせるうえ、ヒットさせればダウンを奪える。このとき、相手は受け身を取ることができないため、戦いを仕切り直すには最適だ。さらに下段アーマー破壊技でもあるため、アーマーを着用しているキャラには率先して使っていきたい。

⇘Ⓟ+Ⓚ

アローナックル
中段攻撃

相手の頭部目がけて拳を振り下ろす中段攻撃。発生時間が早く、ヒットさせればよろけを誘発できる。相手のよろけ中に確定する技はないが、ショートショルダー(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)やネックローリングスロー(⇙Ⓟ⇨Ⓟ+Ⓖ)、アームホイップ(⇨⇨ Ⓟ+Ⓖ)などの技に繋ぐためには、都合のよい技であるといえるだろう。

⇩Ⓟ+Ⓚ

ロードロップキック
下段攻撃

ドロップキックの下段版。発生時間が早く、ヒットさせたときに相手は受け身を取ることができず、確実にダウンを奪うことができる。近距離戦でラッシュを仕かけられたときなど、仕切り直しに狙っていくといいぞ。もうひとつの強力な下段攻撃、グリズリーラリアート(⇘Ⓟ+Ⓚ)と好きなほうを選んで使っていこう。

⇨⇩Ⓚ

フロントロールキック
中段攻撃

前方に倒れ込みつつ浴びせ蹴りを放つ。この技をあえて使っていく必要はないのだが、リーチの長さを利用して中間距離から突然出すなどすれば、カウンターヒットも狙えて効果的だ。また、この技の判定は中段にあるものの、ダウンしている相手にもヒットさせることができる。ダウン攻撃として使用してもいいだろう。

⇦⇨Ⓚ+Ⓖ

ドラゴンフィッシュブロー

中・上段攻撃

何かと頼れる中段のボディーブロー(⇨Ⓟ)からのコンビネーション。どのキャラが相手でも、1発目が当たれば2発目が続けてヒットする。また、ディレイをかけることができるので、1発止めから"かわし"を折り混ぜて使っていくといいぞ。ただし、ガードされてしまうと、ジェフリー、ウルフ以外のほとんどのキャラに反撃の機会を与えてしまうため、過信は禁物だ。

⇨ⓅⓅ

ネックローリングスロー

ヒット投げ

中段攻撃のトマホークチョップ(⇗Ⓟ)がヒットしたときにのみにきめることができるヒット投げ。ヒットさせた直後、相手にしゃがまれてしまうと投げが成立しない。しかし、この技を警戒してしゃがむような相手には、ふたたびトマホークチョップ、もしくはショートショルダー(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)、アローナックル(⇩Ⓟ+Ⓚ)などの中段攻撃に連携させて、攻撃を持続させていくといいぞ。

⇗Ⓟ⇨Ⓟ+Ⓖ

アームホイップ

キャッチ投げ

離れた場所から小走りし、相手の腕を取って投げる。通常の投げ技よりも成立する間合いが広く、開幕時の間合いからでも使うことができる。近距離から打撃で牽制し、間合いが開いたところで中段攻撃との2択を仕かけるのが効果的。しかし、この技が成立しなかった場合には失敗モーションが発生する。硬化時間も長いので、反撃は必至だ。心して使っていこう。

⇨⇨Ⓟ+Ⓖ

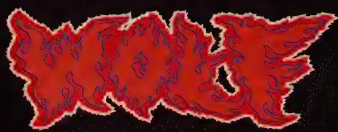
ジャイアントスイング

上段投げ

ウルフといえばこの技。相手の足をガッチリとつかみ、自分を軸に2回転半した後ブン投げる。ウルフの持つ投げ技の中では一番与えるダメージが大きい。『バーチャファイター3』とは異なり、この技の投げ抜けコマンドは⇨⇦Ⓟ+Ⓖになっている。投げ抜けされるのを恐れるならばスタイナーズスクリュードライバー(⇘⇘Ⓟ+Ⓖ)やキャッチ(⇨Ⓟ+Ⓖ)始動の投げコンボと使い分けるとよい。

⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ

Basic Techniques 基本戦術

アローナックル(⇩Ⓟ+Ⓚ)、トマホークフラッシュ(⇨Ⓟ+Ⓚ)、ボディーブロー(⇨Ⓟ)、エルボースマッシュ(ⓅⓅ⇨Ⓟ)。この4つの技から中段、下段、投げの3択を迫るのがウルフのメインの戦法となる。ショートショルダー(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)とグリズリーラリアート(⇘Ⓟ+Ⓚ)の狙いどころをつねに意識し、相手を押しまくる打撃戦を展開していこう。ウルフといえば投げのイメージが強いが、投げ技を使わなくても十分にわたりあうことができるはずだ。

WOLF's Perfect List of Arts

ウルフ全技表

Normal Attacks

通常攻撃

技名	コマンド	判定
ストレートハンマー	Ⓟ	上
ジャブストレート	ⓅⓅ	上上
ハンマーキック	ⓅⓀ	上上
1、2、アッパー	ⓅⓅⓅ	上上中
エルボースマッシュ	ⓅⓅ⇨Ⓟ	上上上
コンボエルボーバット	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇦Ⓟ	上上上上
コンボダブルアームスープレックス	ⓅⓅ⇨Ⓟ⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上上上 下段投げ
エルボーバット	⇦Ⓟ	上
レベルバックチョップ	Ⓟ+Ⓚ	上
トマホークフラッシュ	⇨Ⓟ+Ⓚ	上
ハイキック	Ⓚ	上
ダブルハイキック	ⓀⓀ	上上
ネックカットキック	Ⓚ+Ⓖ	上
フライングニールキック	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	上
ソニックアッパー	⬂Ⓟ	中
ヴァーティカルアッパー	⬊Ⓟ	中
ボディーブロー	⇨Ⓟ	中
ドラゴンフィッシュブロー	⇨ⓅⓅ	中上
アローナックル	⇩Ⓟ+Ⓚ	中
コメットフック	⬃Ⓟ	中
トマホークチョップ	⬀Ⓟ	中
ネックローリングスロー	(トマホークチョップヒット後)⇨Ⓟ+Ⓖ	中 ヒット投げ
ショルダーアタック	⇦⇨Ⓟ	中 上段アーマー破壊技
ショートショルダー	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中
リバーススレッジハンマー	⬇⇨Ⓟ	中
フェイスリフトキック	⬂Ⓚ	中
ニーブラスト	⇨Ⓚ	中
ドロップキック	⬀Ⓚ	中 上段アーマー破壊技
ローリングソバット	⇨Ⓚ+Ⓖ	中
フロントロールキック	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	中
ローハンマー	⬇Ⓟ	下
グリズリーラリアート	⬂Ⓟ+Ⓚ	下 下段アーマー破壊技

ロースマッシュ	⬇Ⓚ	下	
ロードロップキック	⇨⇩Ⓚ	下	

Back Attacks

後ろ攻撃
敵に背を向けた状態で入力

ローリングハンマー	Ⓟ	上	ストレートハンマー始動の技に繋がる
ローリングローハンマー	⬇Ⓟ	上	
バックキック	Ⓚ	上	
バックローハンマー	⇩Ⓟ	下	
バックドロップキック	⇩Ⓚ	下	

Jumping Attacks

ジャンプ攻撃

ジャンピングラリアート	⬆⇨Ⓟ	中	
ライジングトー	⬆+Ⓚ	中	
ハンマーキック	⬆Ⓚ	中	
ヒールクラッシュ	⬆(下降開始直後)Ⓚ	空中	
ミサイルキック	⬆⇨Ⓚ	中	
バックサイドキック	⬆⇦Ⓚ	中	
ステップハンマー	⇧+Ⓟ	中	
トークラッシュ	⇧+Ⓚ	中	
トークラッシュ	⇧Ⓚ	中	
ハンマーエッジ	⇧(着地ぎわ)Ⓚ	中	

Running Attacks

走り攻撃
走り中に入力

*ランニングストレート	Ⓟ	中	
*ランニングニー	Ⓚ	中	
*ランニングタックル	Ⓟ+Ⓖ	アーマー破壊	上段アーマー破壊技
ランニングショルダーアタック	Ⓟ+Ⓚ	中	上段アーマー破壊技
*スライディングキック	⇩Ⓚ	下	下段アーマー破壊技

Throws

投げ技
敵の近くで入力
(特に注釈のないものは、敵が立ち状態のときのみ成立)

ブレーンバスター	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
スタイナーズスクリュードライバー	⬂⬂Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ジャイアントスイング	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
サイドスープレックス	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
ダブルアームスープレックス	⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
アームホイップ	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ

フランケンシュタイナー	⇙Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ
キャッチ	⇨Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ
サイクロンホイップ	(敵の横で)Ⓟ+Ⓖ	上段横投げ
クロスアームブリーカー	(敵の横で、敵しゃがみ中に)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段横投げ
ジャーマンスープレックス	(敵の後ろで)Ⓟ+Ⓖ	上段背後投げ
ドラゴンスープレックス	(敵の後ろで)⇦Ⓟ+Ⓖ	上段背後投げ
ジャーマンスープレックス	(敵の後ろで、敵しゃがみ中に)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段背後投げ
フロントネックチャンスリー	⇨Ⓟ+ⒼⓅ+Ⓖ	投げコンボ
スリングショットフロントスープレックス	⇨Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
プッシュ	⇨Ⓟ+Ⓖ⇘Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
チェンジ	⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
ジャーマンスープレックス	⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+ⒼⓅ+Ⓖ	投げコンボ
タイガースープレックス	⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
プッシュ	⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
*ガード&アタック	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	キャッチ投げ

G&A

Counter Attacks

返し技
敵の技が発生した直後、
敵の近くで入力

キャプチュード	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段キック返し
ドラゴンスクリュー	⇗Ⓟ+Ⓚ	中段キック返し

Down Attacks

ダウン攻撃
敵がダウンしている
状態で入力

エルボードロップ	⇘Ⓟ	ダウン攻撃
サマーソルトドロップ	⇧Ⓚ	ダウン攻撃
エルボー	⇧Ⓟ	ダウン攻撃
ハイエルボー	⬆Ⓟ	ダウン攻撃

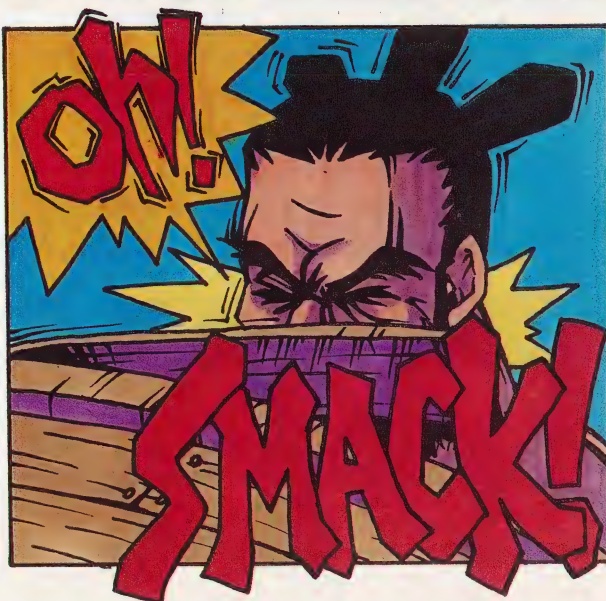
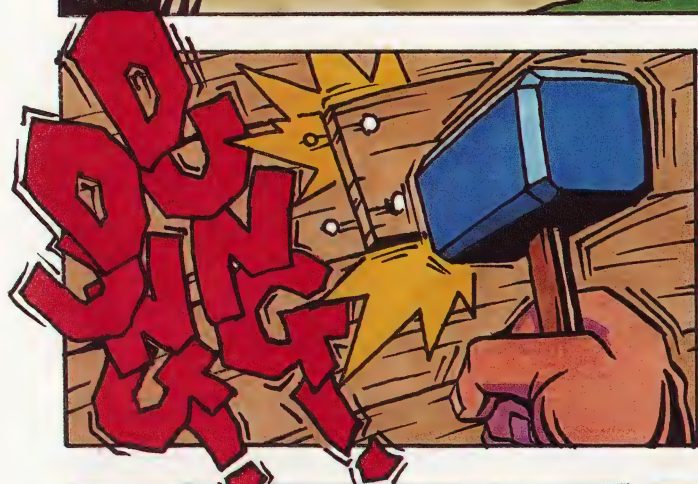
ジェフリー攻略編

FIGHTERS MEGAMIX JEFFRY

BANG! BANG!

FLING

oh!

SMACK!

LIST OF MOST USEFUL ATTACKS 注目すべき技

JEFFRY ジェフリー

1、2アッパー

上・上・中段攻撃

パンチから始動する3発のコンビネーション。2発目までが連続技になっているので、普段はこの2発止めを牽制技として使っていこう。投げや打撃技に繋ぐためのきっかけには最適だ。また、アーマー着用キャラのアーマーがない状態であれば、3発が連続でヒットする。さらに空中コンボに組み込んだ場合、ほかの技を折り混ぜるよりも簡単なうえ、そこそこのダメージを期待できるはずだ。

ⓅⓅⓅ

ケンカアッパー

中段攻撃

中段攻撃の強烈なアッパー。ヒットさせれば相手は浮くので、空中コンボを狙うことが可能だ。また、出始めのモーションで相手の上段パンチをスカすこともできる。さらにガードされてもアーマー着用キャラ以外に反撃を受けることはないので、『バーチャ』キャラ同士の対戦にはガンガン使っていくといい。

⇘⇘Ⓟ

ミドルヘルスタッブ

中段攻撃

中段の地獄突き。リーチが長く発生時間も早いので、中間距離からの牽制に使っていくといい。また、低く浮いた相手が受け身を取ったときは、短時間で始動するこの技で追い打ちをかけると効果的だ。ただし、ガードされるとアーマーを着用しているキャラにはパンチなどの発生時間の早い技で返されてしまうので注意。

⇨Ⓟ+Ⓚ

ヘルダンクハンマー

上段攻撃

相手の頭上に拳を落とし、一瞬だけしゃがませることができる打撃技。判定が上段にあるため、当てるのはなかなか難しい。"かわし"の後にカウンターヒットとして狙うのがいいだろう。しかし、ヒットした後に確定する技はないので、発生時間の早い打撃技に連携させるか、"かわし"に繋いでいくといい。

⇩Ⓟ+Ⓚ

ニープッシュ

中段攻撃

発生時間が早い中段の膝蹴り。判定が強く、ヒットさせればダウンを奪うことが可能だ。また自分がダウンさせられたとき、起き上がりに先行して出すなどしても効果的。ただし、ガードされるとほとんどのキャラに反撃を受けてしまうので注意しよう。また、この技の後には、ニーハンマー(⬅ⓀⓅ)に連携することもできるぞ。

⇦Ⓚ

ライジングハンマー

中・中段攻撃

ダブルハンマーダウン(⇦⇘Ⓟ)の後、振り下ろした両手をもう1度突き上げることによって攻撃する中段2発のコンビネーション。この技は大幅にディレイをかけることができる。とりあえず1発目を出して、間をおいて2発目という使いかたが好ましい。2発目だけをヒットさせたときは、相手は高く浮くので、そのまま空中コンボに繋いでいこう。また、相手の起き上がりに重ねていくというのも有効だ。

⇦⇘ⓅⓅ

ダッキングロー

下段攻撃

相手の足元を狙う下段キック。この技を出した後の硬化時間は相手の硬化時間と同じとなっており、互いの硬化がとけた瞬間が勝負となる。発生時間の早い技か"かわし"に繋いで攻撃を持続させよう。また、この技はダウン攻撃としても使用できる。ストンピング(敵ダウン中⇘Ⓚ)はヒットしにくいので、こちらを使おう。

⇩Ⓚ+Ⓖ

ダッシュエルボー

中段攻撃

前に1歩踏み込みつつ中段の肘打ちを放つ。カウンターヒット、もしくはしゃがみ状態の相手に当てればよろけを誘発することが可能だ。よろけさせることに成功したらディレイのダッシュエルボーアッパー(⇨⇨ⓅⓅ)、もしくはダッシュしゃがみからのスプラッシュマウンテン(⇘⇘Ⓟ+Ⓖ)に繋いでいこう。

⇨⇨Ⓟ

バックスロー

上段投げ

相手の腕と肩のあたりをつかみ、後方に投げ飛ばす。この技単体でダメージを与えることはできないが、この後、相手の硬化中にバックブリーカー(敵の背後でⓅ+Ⓖ)が必ずきまる。投げ抜け対策にスプラッシュマウンテン(⇘Ⓟ+Ⓖ)と使い分けていくといいだろう。バックブリーカー自体は投げ抜けされないので、安心して狙える。また、この技で相手を壁にぶつけたときは、空中コンボに連携させていくといい。

⇙Ⓟ+Ⓖ

ボディーリフト

上段投げ

相手を頭上にリフトアップし、そのまま地面に投げつける。一見どうということのない技に見えるのだが、この技の意義は壁ぎわで仕かけることにある。相手を壁にぶつければそれ自体でダメージを加えられるうえ、相手の跳ね返りから空中コンボを担うことができる。リングの端に相手を追いつめたときがチャンスなので、"かわし"を巧みに使いポジションを獲得していこう。

⇦Ⓟ+Ⓖ

トーキックスプラッシュマウンテン

中・ヒット投げ

ジェフリーのもっとも頼れる技がこれ。キックと投げのコンビネーションとなっており、中段攻撃のトーキック(⇩Ⓚ)をヒットさせれば、確実にスプラッシュマウンテンに繋がるようになっている。この技は通常のスプラッシュマウンテン(⇘⇘Ⓟ+Ⓖ)よりダメージが大きく、しかも投げ抜けされることが決してない。相手の隙を見て中間距離、もしくは"かわし"からのカウンターヒットを狙っていこう。

⇩Ⓚ⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ

Basic Techniques 基本戦術

ジェフリーで戦う以上、トーキックスプラッシュマウンテン(⇩Ⓚ⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ)とダッシュしゃがみ(⇘⬊)始動のスプラッシュマウンテン(⇘⇘Ⓟ+Ⓖ)ははずせない。これだけでもかなりの強さを見せてくれるはずだ。なかなか投げるチャンスを与えてくれないような相手にはダッシュエルボー(⇨⇨Ⓟ)やケンカアッパー(⇘⇘Ⓟ)などの中段攻撃や各種下段投げで崩していく。これに"かわし"を折り混ぜれば幅広い戦いが展開できる。注意すべき点は、つねに足の位置を確認し、投げの入りにくいハの字型になっていないよう心がけることだ。

JEFFRY's Perfect List of Arts

ジェフリー全技表

Normal Attacks

通常攻撃

技名	コマンド	判定	備考
ストレートナックル	Ⓟ	上	
ダブルナックル	ⓅⓅ	上上	
ナックルキック	ⓅⓀ	上上	
1、2、アッパー	ⓅⓅⓅ	上上中	
コンボケンカフック	ⓅⓅ⇦Ⓟ	上上上	
ケンカフック	⇦⇨Ⓟ	上	
トルネードハンマー	⇨⇦Ⓟ	上	
アッパーキック	Ⓚ	上	
キリングトーキック	ⓀⓀ	上中	
キリングトーキックハンマー	ⓀⓀⓅ	上中中	
エルボーバット	⇨Ⓟ	中	
エルボーハンマー	⇨Ⓟ⇦Ⓟ	中中	
ダッシュエルボー	⇨⇨Ⓟ	中	
ダッシュエルボーアッパー	⇨⇨ⓅⓅ	中中	
エルボースタンプ	⇦Ⓟ	中	
スマッシュアッパー	⇘Ⓟ	中	
バーティカルアッパー	⬊Ⓟ	中	
ダブルアッパー	⇘ⓅⓅ	中中	
コンボケンカアッパー	⬊ⓅⓅⓅ	中中中	
ケンカアッパー	⇘⇘Ⓟ	中	上段アーマー破壊技
ミドルヘルスタッブ	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
ヘルダンクハンマー	⇩Ⓟ+Ⓚ	中	
ダブルハンマーダウン	⇦⇘Ⓟ	中	
ライジングハンマー	⇦⇘ⓅⓅ	中中	上段アーマー破壊技
ヘッドアタック	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
ストマッククラッシュ	⇦⇘Ⓟ+Ⓚ	中	
リフトアップスロー	(ストマッククラッシュヒット後)⇩Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	
サイドキック	⇘Ⓚ	中	
ニーアタック	⇨Ⓚ	中	
ニープッシュ	⇦Ⓚ	中	
ニーハンマー	⇦ⓀⓅ	中上	

ケンカキック	⇨⇨Ⓚ	中	上段アーマー破壊技
トーキック	⇩Ⓚ	中	
トーキックスプラッシュマウンテン	(トーキックヒット後)⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	
トーキックハンマー	⇩ⓀⓅ	中中	
*ガードアタック①	⇦Ⓟ+Ⓚ	中	G&A、上段アーマー破壊技
*ガードアタック②	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	G&A、上段アーマー破壊技
ヒールアタック	⇦⇨Ⓚ	中	
ローナックル	⬇Ⓟ	下	
バーティカルキック	⬇Ⓚ	下	
ローキック	⬂Ⓚ+Ⓖ	下	
ダッキングロー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	

Back Attacks

後ろ攻撃
敵に背を向けた状態で入力

スピンナックル	Ⓟ	上	ストレートナックル始動の技に繋がる
スピンナックル	⬇Ⓟ	上	
バックキック	Ⓚ	上	
バックダブルハンマー	⇩Ⓟ	中	
バックヒールキック	⇩Ⓚ	中	

Jumping Attacks

ジャンプ攻撃

ジャンプハンマー	⬆Ⓟ	中
ライジングサンハンマー	⬆⇨Ⓟ	中
キリングバイツ	⇧+Ⓚ	中
フライングローキック	⬆Ⓚ	中
ヒールスタンプ	⬆(下降開始直後)Ⓚ	中
ジャンピングフットスタンプ	⬆⇨Ⓚ	中
リアキック	⬆⇦Ⓚ	中
ハンマーダウン	⇧+Ⓟ	中
ステップナックル	⇧Ⓟ	中
ヒールドロップ	⇧+Ⓚ	中
ジャンプキック	⇧Ⓚ	中
プッシングキック	⇧(着地ぎわ)Ⓚ	中

*ランニングストレート	Ⓟ	中	
*ランニングニー	Ⓚ	中	
*ランニングタックル	Ⓟ+Ⓖ	中	上段アーマー破壊技技
*ランニングボディプレス	Ⓟ+Ⓚ	中	
*ランニングヒップアタック	Ⓚ+Ⓖ	中	
*スライディングキック	⇩Ⓚ	下	下段アーマー破壊技

Throws

投げ技
敵の近くで入力
(特に注釈のないものは、敵が立ち状態のときのみ成功)

バックフリップ	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
パワースラム	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ボディーリフト	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
バックスロー	⬃Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ウォールワイプスロー	(壁を背にして)⬃Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
フロントバックブリーカー	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
スプラッシュマウンテン	⬂⬂Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ダブルヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
トリプルヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
ヘッドクラッシュ	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
ヘッドクラッシュ	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
パワーボム	⬂Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
アイアンクロー	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
マシンガンニーリフト	⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
ココナッツクラッシュ	(敵の横で)Ⓟ+Ⓖ	上段横投げ
コルクスクリューナックル	(敵の横で、敵しゃがみ中に)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段横投げ
バックブリーカー	(敵の後ろで)Ⓟ+Ⓖ	上段背後投げ
バックブリーカー	(敵の後ろで、敵しゃがみ中に)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段背後投げ

Down Attacks

ダウン攻撃
敵がダウンしている状態で入力

ストンピング	⬂Ⓚ	ダウン攻撃
ボディプレス	⇧Ⓟ	ダウン攻撃
ライデンドロップ	⬆Ⓟ	ダウン攻撃

FIGHTERS MEGAMIX

カゲ攻略編

KAGE

YOU SHALL DIE!!
FWOOM
SPLIT
WHAT? HE DISAPPEARED!?
YOU'RE THE ONE WHO DIES!

LIST OF MOST USEFUL ATTACKS 注目すべき技

KAGE カゲ

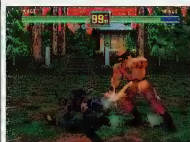
影刃（かげやいば）

中段攻撃

自身に回転を加えてジャンプし、相手の顎のあたりを目がけて拳を突き上げる。この技の判定は中段にあり、ヒットさせれば相手を高く浮かすことができる。硬化時間の長さが欠点ではあるが、地上、空中問わず使っていける。カゲのメインの技であることには間違いない。また、空中コンボに繋ぐのにも最適の技であるといえる。

→↓↘Ⓟ

地走り（じばしり）

下段攻撃

自ら倒れ込み、相手の足元を払う下段攻撃。技の出始めを上段パンチなどで潰されやすいのが難点だが、ヒットさせればダウンを奪えるうえ、受け身を取られることもない。相手の意表を突き、中間距離から出したり、"かわし"の後などに狙うといいぞ。また、近距離時における打撃戦を仕切り直したいときにも重宝する。

↙Ⓚ

旋風刃（せんぷうじん）

中段攻撃

相手の顎を目がけて下から上に手刀を振り上げる中段攻撃。相手のガードを外す性質を持ち、ヒット、ガード問わず反撃されることはない。さらに相手の上段攻撃をスカしてから攻撃できるため、カウンターヒットを狙いやすいという利点もある。発生時間は遅めだが、攻撃のきっかけ作りに最適なので積極的に使っていこう。

↓Ⓟ+Ⓚ

旋蹴り（つむじげり）

下段攻撃

旋風のごとく繰り出される裏蹴り。判定は中段にあり、アーマーを着用したキャラ以外にはガードされても反撃を受けない。よって、『バーチャ』キャラ同士の対戦にはガンガン使っていこう。しかし、接近戦で使用した場合には技の出始めを潰されやすい。中間距離からの牽制に使用したほうが無難だ。

↓Ⓚ+Ⓖ

裏水車（うらすいしゃ）

中段攻撃

相手のほうに歩みよりつつ後ろ向きになり、自ら回転しながら踵で蹴り上げる。この技の判定は中段で、出始めのモーションで相手の上段攻撃をスカしやすい。ガードされたときは反撃を受けてしまうが、ヒットさせれば相手を高く浮かすことができる。またこの技の終了後は、相手に背を向けた状態で地面に着地する。空中にいる相手に対し、裏葉（Ⓟ）始動の空中コンボを狙っていこう。

↘Ⓚ+Ⓖ

円月蹴り（えんげつげり）

中段攻撃

前転して、中段の踵落としを繰り出す。技の出始めに相手の下段攻撃をスカす性質があるものの、発生時間が遅いため出始めを潰されてしまいがち。おもに中間距離から使っていくようにしよう。この技をガードされても反撃を受けることがないうえ、ヒットさせたときに相手は受け身を取ることができない。また、相手の起き上がりにタイミングを合わせ、重ねていくなどしてもいいだろう。

↗Ⓚ+Ⓖ

飛び前蹴り

中段攻撃

小ジャンプ直後に相手を蹴り上げる中段攻撃。発生時間が早く、あらゆる局面で頼りになる。相手の猛ラッシュに耐えかねたときなどに出していくといいだろう。しかし、ガードされるとほとんどのキャラに反撃の機会を与えてしまう。また、"かわし"の後にこの技を出すと突き返し蹴り(Ⓚ)になってしまうので注意。

⇧+Ⓚ

葉芽龍(はがりゅう)

中段攻撃

小走りした後、前方に跳び、きりもみを加えたキックを放つ。直線的な攻撃のため地上ではかわされやすいが、空中コンボには組み込んでいける。また、上段アーマー破壊技でもあるので、下段の雷龍飛翔脚(⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)と使い分けていくといいだろう。しかし、相手に受け身を取られた場合は反撃されやすいので注意。

⇨⇨Ⓚ+Ⓖ

針鼠弾(しんそだん)

下段攻撃

前転や後転などの回転する動作を、3回以上連続して行なったときに初めて攻撃判定が発生する。この技は無制限に連発することができるうえ、下段アーマー破壊技でもある。相手のアーマー破壊を狙うのなら、この技がおすすめだ。また、この技の途中で⇨⇩⇘Ⓟとすると、中段攻撃の影刃に連携することが可能。針鼠弾をしゃがみガードするような相手にはこちらを切り替えていくといいぞ。

(前転、後転後)⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ

順逆自在(じゅんぎゃくじざい)

上段投げ

相手の肩のあたりに手をかけて跳び、頭上を通り越して反対側にまわり込む投げ技。この技はほかの上段投げとは異なり、相手に対してどの角度からでも狙っていくことができる。つまり、背後投げ、横投げとしても機能するというわけだ。この投げを相手の正面から決めた場合、その後に散弾裏蹴り(ⓅⓅⓅⓀ)や影刃(⇨⇩⇘Ⓟ)をはじめとした打撃技が確定するぞ。

⇨Ⓟ+Ⓖ

弧延落(こえんらく)

上段投げ

巴投げのような動作から、相手を真上に蹴り上げる。カゲの代名詞的な技で、この後、投げコンボのイズナ落とし(弧延落後⇧Ⓟ+Ⓖ)に連携できる。しかし、そればかりを繰り返さずに、積極的に別の空中コンボを狙っていきたいものだ。また、この技で相手が地面に落ちた後は、裏水車(⇘Ⓚ+Ⓖ)、影刃(⇨⇩⇘Ⓟ)、地滑り(走り中⇩Ⓚ)などの技でふたたび相手を浮かし直すことができるぞ。

⇦Ⓟ+Ⓖ

Basic Techniques 基本戦術

接近戦では葉重ね(ⓅⓀ)キャンセルや旋風刃(⇩Ⓟ+Ⓚ)、"かわし"を駆使し、肘打ち(⇨Ⓟ)と弧延落(⇦Ⓟ+Ⓖ)の2択を仕かけていこう。弧延落で相手が地面に落ちたら、すかさず影刃(⇨⇩⇘Ⓟ)で浮かせ直し、そこからの空中コンボを確実に狙っていきたい。余裕があるなら針鼠弾(前、後転後⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ)などを折り混ぜ、トリッキーな動作で相手を翻弄しよう。

KAGE's Perfect List of Arts

カゲ全技表

Normal Attacks

通常攻撃

技名	コマンド	判定	備考
弾拳(だんけん)	Ⓟ	上	
烈掌(れっしょう)	ⓅⓅ	上上	
葉重ね(はがさね)	ⓅⓀ	上上	
散弾撃(さんだんげき)	ⓅⓅⓅ	上上上	
散弾裏蹴り(さんだんうらげり)	ⓅⓅⓅⓀ	上上上中	
散弾風神脚(さんだんふうじんきゃく)	ⓅⓅⓅ⇦or⇖Ⓚ	上上上中	
烈掌脚(れっしょうきゃく)	ⓅⓅⓀ	上上上	
烈掌螺旋撃(れっしょうらせんげき)	ⓅⓅ⇦Ⓟ	上上上	
散弾螺旋裏蹴り(さんだんらせんうらげり)	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ	上上上中	
側弾(そくだん)	⇙Ⓟ	上	弾拳始動の技に繋がる
側弾重ね(そくだんがさね)	⇙ⓅⓀ	上上	
螺旋(らせん)	⇦Ⓟ	上	
螺旋裏蹴り(らせんうらげり)	⇦ⓅⓀ	上中	
突き返し蹴り(つきかえしげり)	Ⓚ	上	
幻葉(げんよう)	⇦Ⓚ+Ⓖ	上	
肘打ち(ひじうち)	⇨Ⓟ	中	
風閃刃(ふうせんじん)	Ⓟ+Ⓚ	中	
落閃刃(らくせんじん)	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
落閃刃返し(らくせんじんがえし)	⇨Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ	中上	
葉隠閃刃(はがくれせんじん)	⇘Ⓟ+Ⓚ	中	
旋風刃(せんぷうじん)	⇩Ⓟ+Ⓚ	中	
岩暫破(がんざんは)	⬇⇘Ⓟ	中	
影刃(かげやいば)	⇨⇩⇘Ⓟ	中	
中蹴り(なかげり)	⇘Ⓚ	中	
旋蹴り(つむじげり)	⇩Ⓚ+Ⓖ	中	
浮身膝蹴り(ふしんひざげり)	⬇⇨Ⓚ	中	
葉呀龍(はがりゅう)	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	中	上段アーマー破壊技
旋風蹴り(せんぷうげり)	⇖Ⓚ	中	
水車蹴り(すいしゃげり)	⇖Ⓚ+Ⓖ	中	
裏水車(うらすいしゃ)	⇘Ⓚ+Ⓖ	中	
円月蹴り(えんげつげり)	⇗Ⓚ+Ⓖ	中	
ガード&アタック①	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	キャッチ投げ	G&A

*ガード&アタック②	⇨⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	G&A、上段アーマー破壊技
地擂り弾(じずりだん)	⬇Ⓟ	下	
擂り蹴り(すりげり)	⇩Ⓚ	下	
地走り(じばしり)	⬃Ⓚ	下	
流影脚(りゅうえいきゃく)	⇨⇨Ⓚ	下	
雷龍飛翔脚(らいりゅうひしょうきゃく)	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下	下段アーマー破壊技
前転(ぜんてん)	⇦⬃⇩⬂⇨	移動	
後転(こうてん)	⇨⬂⇩⬃⇦(前転後⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ)	移動	
*クライムウォール	(大ジャンプ中、壁に接触して)⇧Ⓟ	移動	
回転地擂り脚(かいてんじずりきゃく)	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓚ	下	
後転地擂り脚(こうてんじずりきゃく)	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓚ	下	
針鼠弾(しんそだん)	(前転、後転後)⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ	下	下段アーマー破壊技

Turnaround Attacks

振り向き攻撃

陽刃返り(ようじんがえり)	⇦⇦Ⓟ	上	
裏旋蹴り(うらつむじげり)	⇦⇦Ⓚ	上	
龍尾閃(りゅうびせん)	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ	下	

Back Attacks

後ろ攻撃
敵に背を向けた
状態で入力

裏葉(うらは)	Ⓟ	上	弾拳始動の技に繋がる
逆蹴り(ぎゃくげり)	Ⓚ	上	
陰旋風蹴り(かげせんぷうげり)	⬁Ⓚ	中	
背龍爪(はいりゅうそう)	⇧Ⓚ	中	
裏旋風蹴り(うらせんぷうげり)	⬀Ⓚ	中	
裏手刀(うらしゅとう)	⇩Ⓟ	下	
半月蹴り(はんげつげり)	⇩Ⓚ	下	

Jumping Attacks

ジャンプ攻撃

落葉(らくよう)	⬆⇨Ⓟ	中	
飛翔蹴り(ひしょうげり)	⬆+Ⓚ	中	
丸太蹴り(まるたげり)	⬆Ⓚ	空中	
飛び踵蹴り(とびかかとげり)	⬆(下降開始直後)Ⓚ	中	
落葉旋風弾(らくようせんぷうだん)	(遠距離で)⬀+Ⓚ	中	針鼠弾に繋がる
浮身円月蹴り(ふしんえんげつげり)	⬆⇨Ⓚ	中	
回転延髄蹴り(かいてんえんずいげり)	⬆⇦Ⓚ	中	
手刀(しゅとう)	⇧+Ⓟ	中	

飛び正拳(とびせいけん)	⇧Ⓟ	中
飛び前蹴り(とびまえげり)	⇧+Ⓚ	中
突き踵蹴り(つきかかとげり)	⇧Ⓚ	中
地旋(じつむじ)	⇧(下降中)Ⓚ	中

Throws

投げ技
敵の近くで入力
(特に注釈のないものは
敵が立ち状態のときのみ成立)

太刀(たち)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
刀霞(かたながすみ)	⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
影霞(かげがすみ)	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
浮霞(ふがすみ)	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
順逆自在(じゅんぎゃくじざい)	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	どの角度からでも可
弧延落(こえんらく)	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
イズナ落とし(いずなおとし)	(弧延落後)⇧Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
浮身乱弾撃(ふしんらんだんげき)	⇗Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ	
闇霞(やみがすみ)	(敵に背を向け)⇧Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ	
霧霞(きりがすみ)	(敵の横で)Ⓟ+Ⓖ	上段横投げ	
葉裏霞(はうらがすみ)	(敵の後ろで)Ⓟ+Ⓖ	背後投げ	
葉裏霞(はうらがすみ)	(敵の後ろで、敵しゃがみ中に)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段背後投げ	

Counter Attacks

返し技
敵の技が発生した直後、
敵の近くで入力

小手返し(こてがえし)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段パンチ返し

Running Attacks

走り攻撃
走り中に入力

*ランニングストレート	Ⓟ	中	
*ランニングニー	Ⓚ	中	
地滑り(じすべり)	⬇Ⓚ	下	下段アーマー破壊技

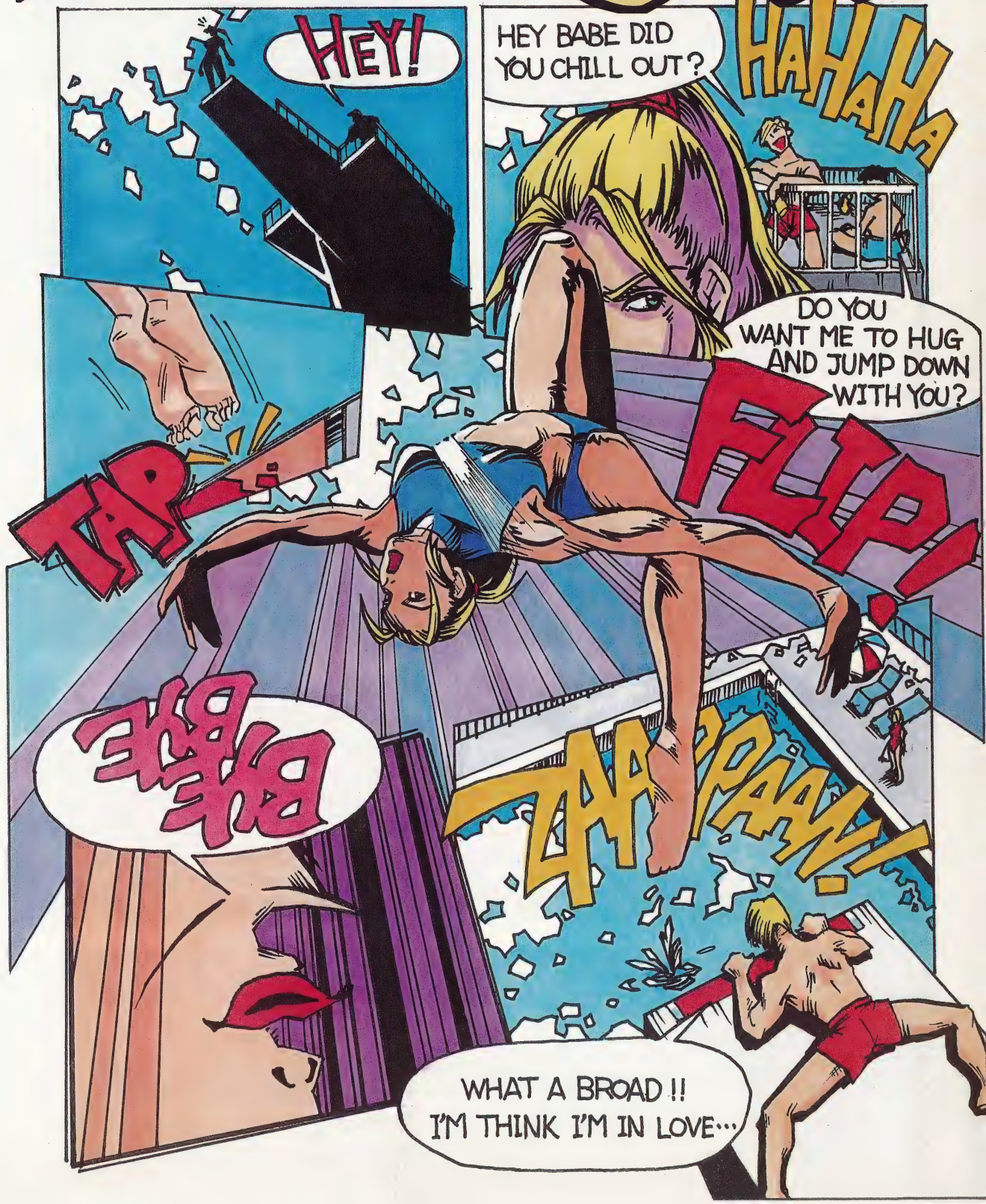
Down Attacks

ダウン攻撃
敵がダウンしている
状態で入力

踵落とし(かかとおとし)	⇘Ⓚ	ダウン攻撃
飛延弾(ひえんだん)	(近距離で)⬆Ⓟ	ダウン攻撃
飛鳥(あすか)	(中間距離で)⬆Ⓟ	ダウン攻撃
飛翔撃(ひしょうげき)	(遠距離で)⬆Ⓟ	ダウン攻撃

FIGHTERS MEGA COMIX

サラ攻略編

SARAH

HEY!

HEY BABE DID YOU CHILL OUT?

HAHAHAHA

DO YOU WANT ME TO HUG AND JUMP DOWN WITH YOU?

TAP

FLIP!

BYE BYE

ZAAPPAAN!

WHAT A BROAD !!
I'M THINK I'M IN LOVE…

LIST OF MOST USEFUL ATTACKS 注目すべき技

SARAH! サラ

フラッシュピストンパンチC

上・上・上段攻撃

上段パンチ3発を連続して繰り出すコンビネーション。3種類あるフラッシュピストンパンチの中では、一番硬化時間が短い。ここからライジングエルボー(⇨Ⓟ)をはじめとする中段攻撃、もしくは各種投げ技に連携させていこう。また、この技をヒットさせたときは相手に"喰らい投げ"の機会を与えてしまう。そんなときはディレイをかけたコンボライジングキック(ⓅⓅ⇧ⓅⓀ)を出そう。

ⓅⓅ⇧Ⓟ

スピンターンキック

中段攻撃

キックを繰り出しつつ半回転して相手に背を向ける。この技をⒼボタンでキャンセルすると、技を出さずに背を向けるだけのモーションにすることが可能だ。スピンターンキックの本質は実はここにあり、キャンセルしてからのターンロースピンキック(⇩Ⓚ)や、ターンパンチ(Ⓟ)始動のパンチハイキック(ⓅⓀ)など超強力な連携を使うことができる。ダッシュしゃがみからも率先して狙っていきたい。

⬇⇦Ⓚ

ライジングエルボー

中段攻撃

中段の肘打ち。発生時間が早いので、接近戦では多用していくことになる。ただし、この技を単発で相手に当てたときは"喰らい投げ"の機会を与えてしまう。相手が"喰らい投げ"を狙ってくるようならば、ダブルジョイントバット(⇨ⓅⓀ)やエルボーヒールソード(⇨Ⓟ⇦Ⓚ)をディレイで繋いで牽制しよう。

⇨Ⓟ

ドラゴンスマッシュキャノン

中段攻撃

つま先を空高く突き上げる中段のキック。ヒットさせれば相手を高く浮かすことが可能だ。空中コンボに繋ぐには持ってこいの技なので、発生時間の遅さなど気にせず、近~中間距離で使っていこう。また、上段アーマー破壊技でもあるので、アーマー破壊と空中コンボを同時に狙える利点もある。

⇙Ⓚ

ニーキック

中段攻撃

オーソドックスな中段の膝蹴り。この技をヒットさせると、若干ではあるが相手を浮かすことができる。相手の受け身の状態をよく確認してから、コンボライジングニー(ⓅⓅⓅⓀ)などの追い打ちを狙っていこう。発生時間の遅さが気になるところだが、"かわし"からならば問題なく使えるはずだ。

⇨Ⓚ

ライジングニー

中段攻撃

ジャンプしつつ相手の顔のあたりを目がけ、膝を突き上げる。中段判定を持つこの技は、コマンドの性質上、ダッシュしゃがみ(⇨⇩⇙or⇙⬋)から発生させることが可能だ。相手の上段攻撃をスカして懐へ潜り込み、一撃を喰らわせてやろう。ガードされたときはライジングダブルニー(⬇⇨Ⓚ下降中Ⓚ)に連携させていくといいぞ。

⬇⇨Ⓚ

トーキックジャックナイフ

中・中段攻撃

トーキック(⇩Ⓟ+Ⓚ)を出した後、ジャックナイフキックへと連携する中段2連発のコンビネーション。この2発は、どの相手にも連続でヒットさせることが可能だ。また、ジャックナイフキック(2発目)をヒットさせれば、相手を高く浮かすことができる。ここからコンボライジングニー(ⓅⓅⓅⓀ)、ドラゴンスマッシュキャノン(⇗Ⓚ)などに繋ぎ、確実に相手の体力を確実に奪っていこう。

⇩Ⓟ+ⓀⓀ

ローキック

下段攻撃

相手の足元を攻撃する下段キック。この技は、しゃがんだ状態からしか出すことができないのだが、⇦⇩⬋Ⓚと入力すれば立ち状態からも出すことができる。この技を相手にヒットさせたときは、ディレイのダブルロースピン(⬇ⓀⓀ)、スピンターンキック(⬇⇦Ⓚ)をキャンセルしてからの連携などに繋いでいこう。

⬇Ⓚ

ロースピンキック

下段攻撃

下段のスピンキック。この技をヒットさせれば必ずダウンを奪うことができ、受け身を取られる心配もない。また、技の出始めで相手の上段攻撃をスカすことができるので、カウンターヒットを狙うこともできる。パンチハイキック(ⓅⓀ)キャンセルやライジングエルボー(⇨Ⓟ)の後、投げとの2択に使っていくと効果的だ。

⇘Ⓚ+Ⓖ

ムーンサルト

移動

空中で美しい弧を描きつつ反転する移動技。相手の頭上を跳び越えることができれば、相手の背後に回り込むことができる。背後を取ったらトーキックジャックナイフ(⇩Ⓟ+ⓀⓀ)をはじめとした打撃技や"かわし"に繋いでいくといいぞ。万が一距離が足りずに相手に背を向けて着地してしまった場合は、ターンロースピンキック(敵に背を向けて⇩Ⓚ)や"かわし"に繋いでいこう。

⇗Ⓟ

ローリングフェイスクラッシュ

キャッチ投げ

前方に向かって小走りし、相手の首に腕を引っかけて、そのまま地面に落とす。このキャッチ投げの間合いは、通常の投げ技よりはるかに広く、サラが持つほかのどの投げ技よりも与えるダメージが大きい。ただし、相手との軸が少しでもズレていると成立しないので注意が必要だ。"かわし"の直後にストレートリード(Ⓟ)をカウンターヒットさせ、相手をこちらに向かせてから狙うようにしよう。

⇗Ⓟ+Ⓖ

Basic Techniques 基本戦術

フラッシュピストンパンチC(ⓅⓅ⇧Ⓟ)を軸に、ディレイのコンボライジングキック(ⓅⓅ⇧ⓅⓀ)やライジングエルボー(⇨Ⓟ)と投げの2択が基本中の基本。"かわし"を駆使し、隙あらばトーキックジャックナイフ(⇩Ⓟ+ⓀⓀ)で相手を浮かせて空中コンボを狙うのもいい。また、ムーンサルト(⇗Ⓟ)を相手の起き上がりに重ねるなど、トリッキーな戦法も組み込んでいきたい。接近戦を仕切り直したいときはロースピンキック(⇘Ⓚ+Ⓖ)が役に立つはずだ。

SARAH's Perfect List of Arts

サラ全技表

Normal Attacks

通常攻撃

技名	コマンド	判定	備考
ストレートリード	Ⓟ	上	
ジャブストレート	ⓅⓅ	上上	
フラッシュピストンパンチA	ⓅⓅⓅ	上上上	
フラッシュピストンパンチB	ⓅⓅ⇦Ⓟ	上上上	
フラッシュピストンパンチC	ⓅⓅ⇧Ⓟ	上上上	
コンボライジングニー	ⓅⓅⓅⓀ	上上上中	
コンボサマーソルトキック	ⓅⓅⓅ⬁or⇦Ⓚ(ⓅⓅ⬁or⇦ⓅⓀ)	上上上中	
コンボライジングキック	ⓅⓅⓅ⇧Ⓚ(ⓅⓅ⇧ⓅⓀ)	上上上中	上段アーマー破壊技
パンチハイキック	ⓅⓀ	上上	
パンチサイドキック	Ⓟ⇩Ⓚ	上中	
ダブルパンチスナップキック	ⓅⓅⓀ	上上上	
ダブルパンチロースピンキック	ⓅⓅ⇩Ⓚ	上上下	
スナップサイドチョップ	⬂Ⓟ	上	
ヴァーティカルフックキック	Ⓚ	上	
ハイキックストレート	ⓀⓅ	上上	
ダブルスラストキック	ⓀⓀ	上上	
ダブルキック	⇦Ⓚ	上上	
ライジングエルボー	⇨Ⓟ	中	
ダブルジョイントバット	⇨ⓅⓀ	中中	
エルボーサイドチョップ	⇨Ⓟ⬊Ⓟ	中上	
エルボーヒールソード	⇨Ⓟ⇦Ⓚ	中中	
ミドルキック	⬂Ⓚ	中	
イリュージョンキック	⬂ⓀⓀ	中上	
ミラージュキック	⬂ⓀⓀⓀ	中上上	
イリュージョンジャックナイフ	⬂ⓀⓀ⇨Ⓚ	中上中	
イリュージョンローキック	⬂ⓀⓀ⇦Ⓚ	中上下	
ニーキック	⇨Ⓚ	中	
ダブルステップニー	⇨Ⓚ⬂Ⓚ	中中	
ダッシュニー	⇨⇨Ⓚ	中	
ライジングニー	⬇⇨Ⓚ	中	
ライジングダブルニー	⬇⇨ⓀⓀ	中中	
ライジングニーコンボ	⬇⇨Ⓚ(下降中)Ⓚ	中中	

技名	コマンド	判定	備考
トーキック	⇩Ⓟ+Ⓚ	中	
トーキックジャックナイフ	⇩Ⓟ+ⓀⓀ	中中	
ジャックナイフキック	⇩Ⓚ	中	
ジャックナイフサイドキック	⇩ⓀⓀ	中中	
スピンキック	Ⓚ+Ⓖ	中	
ラウンドキック	⇧Ⓚ+Ⓖ	中	
ステップラウンドキック	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	
トルネードキック	⬀Ⓚ+Ⓖ	上	
サイドフックキック	⬃Ⓚ+Ⓖ	中	
スピンエッジキック	⇦Ⓚ+Ⓖ	中	
スピンヒールソード	⬁Ⓚ+Ⓖ	中	
ドラゴンスマッシュキャノン	⬃Ⓚ	中	上段アーマー破壊技
サマーソルトキック	⬁Ⓚ	中	
フルスピンヒールキック	⇧Ⓚ(⬀Ⓚ)	中	
ヒールキックムーンサルト	⇧ⓀⓅ(⬀ⓀⓅ)	中移動	
*ガード&アタック	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	G&A,上段アーマー破壊技
スクァトストレート	⬇Ⓟ	下	
ローキック	⬇Ⓚ	下	
ダブルローキック	⬇ⓀⓀ	下下	
レッグスライサー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	
ロースピンキック	⬂Ⓚ+Ⓖ	下	
ムーンサルト	⬀Ⓟ	移動	
ムーンサルト	(敵に背を向け)⬀Ⓟ	移動	
*クライムウォール	(大ジャンプ中、壁に接触して)⇧Ⓟ	移動	

Turnaround Attacks
振り向き攻撃

技名	コマンド	判定
バックナックルターン	⇦⇦Ⓟ	上
バックスピンキックターン	⇦⇦Ⓚ	上
スピンターンキック	⬇⇦Ⓚ	上

Back Attacks

後ろ攻撃
敵に背を向けた状態で入力

ターンナックル	Ⓟ	上	
ターンキック	Ⓚ	上	
ドラゴンキック	⇨Ⓚ	上	
ターンライジングキック	⬂Ⓚ	上	上段アーマー破壊技
ターンローストレート	⇩Ⓟ	下	
ターンロースピンキック	⇩Ⓚ	下	
ダブルスピンキック	⬇⇦ⓀⓀ	上上	

Jumping Attacks

ジャンプ攻撃

ステップストレート	⇧Ⓟ	中
エルボー	⇧+Ⓟ	中
ステップフックキック	⇧Ⓚ	中
ステップヒールキック	⇧(下降中)Ⓚ	中
ジャンピングフックナックル	⬆⇨Ⓟ	中
ハイジャンプミドルキック	⬆+Ⓚ	中
ハイジャンプキック	⬆Ⓚ	空中
ドラゴンキック	⬆⇨Ⓚ	中
ジャンプオーバーキック	⬆⇦Ⓚ	中
ハイジャンプヒールキック	⬆(下降開始直後)Ⓚ	中

Running Attacks

走り攻撃
走り中に入力

*ランニングストレート	Ⓟ	中	
*ランニングニー	Ⓚ	中	
ランニングニー	Ⓚ+Ⓖ	中	
*ランニングタックル	Ⓟ+Ⓖ	中	上段アーマー破壊技
*スライディングキック	⇩Ⓚ	下	下段アーマー破壊技

Throws

投げ技
敵の近くで入力
（特に注釈のないものは、
敵が立ち状態のときのみ成立）

フロントスープレックス	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ネックブリーカードロップ	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
レッグホールドスロー	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ライトニングニースマッシュ	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ライトニングニースマッシュ	（壁の前で）⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ローリングフェースクラッシュ	⇗Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ
シェルブレイクエルボー	（敵の横で）Ⓟ+Ⓖ	上段横投げ
バックドロップ	（敵の後ろで）Ⓟ+Ⓖ	上段背後投げ
バックドロップ	（敵の後ろで、敵しゃがみ中に）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段背後投げ

Down Attacks

ダウン攻撃
敵がダウンしている
状態で入力

サッカーボールキック	⇘Ⓚ	ダウン攻撃
ジャンピングニースタンプ	⇧Ⓟ	ダウン攻撃
ハイジャンプニースタンプ	⬆Ⓟ	ダウン攻撃

FIGHITER'SMEGABOOKS

ジャッキー攻略編

JACKY

IS SOMETHING WRONG?

I'M HAVING TROUBLE WITH MY BIKE.

THERE'S A NICE MOTEL DOWNTOWN. SO DON'T YOU WANT TO RIDE WITH ME THERE?

I DON'T WANT TO WASTE MY GAS SO MAYBE NEXT TIME.

SHIT! WHY DOES A POOR GUY RIDE A COBRA?

LIST OF MOST USEFUL ATTACKS 注目すべき技

JACKY ジャッキー

コンボエルボースピンキック

上・上・中・上段攻撃

上段パンチ2発から中段の肘打ちに繋ぎ、上段のスピンキックで締めくくるコンビネーション。最初のパンチ2発までが連続技になっているので、ここで止めて、そのままエルボースピンキックに繋ぐか、投げの2択を仕かけていこう。アーマー装着キャラが相手の場合、アーマーを破壊した後ならば、4発をすべて連続ヒットさせることが可能になる。連続ヒットを狙うなら、まずは相手のアーマーを破壊することを先に考えよう。

Ⓟ Ⓟ ⇨ Ⓟ Ⓚ

ダッシュハンマーキック

中段攻撃

発生時間の早い中段の前蹴り。この技をヒットさせれば、必ずダウンを奪うことができるぞ。リーチも長いので、中間距離から狙っていこう。また、Ⓖボタンを押せば出はじめのモーションを見てからでも技をキャンセルすることができる。モーションを見てから"かわし"を入れるような相手に対して使っていくと効果的だ。

⇨ ⇨ Ⓚ

サイドフックキック

中段攻撃

足を大きく振り上げて繰り出す中段の踵落とし。この技をヒットさせれば、相手の状態に関係なくよろけを誘発することができる。相手が回復しなければ、そこにさまざまな打撃技をヒットさせることができるぞ。普段あまりきめるチャンスのないライトニングロー(⇗Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀⓀ)などの全段ヒットを狙っていくといいだろう。

⇦ Ⓚ

サマーソルトキック

中段攻撃

中段のサマーソルトキック。この技は発生時間が早く与えるダメージも大きいうえ、相手の上段アーマーを破壊することもできる。"かわし"の後などに、相手の隙をついて狙っていこう。また、対空技として、空中コンボに使用するのにも適している。なお余談ではあるが、この技を⇖ⓀⓅと入力すると、技の終了直後に鼻を指でこする動作が加わる。相手を挑発するのに使えるはずだ。

⇖ Ⓚ

スラントロースピンキック

下・下段攻撃

相手の足元に裏拳を放ち、その後、下段の回し蹴りを放つコンビネーション。1発目のスラントバックナックル(⇗Ⓟ)がヒットすれば、2発目のロースピンキックが無条件で繋がりダウンを奪える。そのとき、相手は受け身を取ることができないので、反撃を受ける心配はない。ただしガードされた時の硬化時間が長いため、2発ともガードされた場合には、ある程度の反撃を覚悟する必要があるぞ。

⇙ Ⓟ Ⓚ

コンボエルボーバックナックルスピンキック

上・上・中・上・上段攻撃

上段パンチ2発から中段の肘打ちに繋ぎ、さらに裏拳、スピンキックへと連携する合計5発のコンビネーション。この技はコンボエルボースピンキック(ⓅⓅ⇨ⓅⓀ)同様、上段アーマーのないアーマー装着キャラには連続ヒットする。その場合、通常はダウンを奪えないスピンキック部分が、ダウン技としてきまるのもうれしい事実だ。それ以外のシチュエーションでは、4発目の裏拳で止め、ほかの技に連携させて攻撃の幅を広げよう。

➡ⓅⓅ⇨ⓅⓅⓀ

ライトニングストーム

中・中・上・上・上段攻撃

蹴り技で構成された5発のコンビネーション。4発目までが連続技となっているが、連続で当てるのは難しく、地上戦においては4発目までのどこかで止め、ほかの技に繋ぐという使いかたをしたほうがよい。ただし、1発目で止めた場合、相手に"喰らい投げ"のチャンスを与えてしまうので注意。また、5発すべてをヒットさせても硬化時間が長く、相手に反撃のチャンスを与えてしまう。とどめの一撃用、程度に考えたほうがいいだろう。

⇙Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀⓀ

トーキックダブルミドルキック

中・中・中段攻撃

つま先で蹴りあげる中段キックの後、2発のミドルキックに連携するコンビネーション。『ファイターズメガミックス』に登場するジャッキーのオリジナル技で、相手との距離が近いときのみ出すことができる。1発目が当たればすべてヒットするうえ、与えるダメージも大きい。接近戦では積極的に狙っていこう。また、空中コンボに使用するときも、技が成立する間合いは地上と同様になっている。

⇩ⓀⓀ⇘Ⓚ

サディスティックハンギングニー

上段投げ

相手の首のあたりに腕をまわし、そのまま背後にまわり込んで膝蹴りを喰らわす。コマンドの性質上、ダッシュしゃがみ(⇘⬊)から始動することができるので、ほかの投げ技にくらべて使い勝手がよい。また、相手を壁ぎわに追い詰めたときには率先してこの投げ技を使っていこう。投げた後で、壁にヒットして落ちてきた相手に空中コンボを叩き込み、追加ダメージを狙えるぞ。

⇘⇘Ⓟ+Ⓖ

Basic Techniques 基本戦術

ジャブストレート(ⓅⓅ)から、中段攻撃と投げ技の2択がジャッキーのメインとなる戦術。これをベースに中段攻撃はライジングエルボー(⇨Ⓟ)、サイドフックキック(⇦Ⓚ)、ダッシュハンマーキック(⇨⇨Ⓚ)、投げ技にはサディスティックハンギングニー(⇘⇘Ⓟ+Ⓖ)を使っていこう。相手の猛ラッシュを受けたときは、スラントロースピン(⬋ⓅⓀ)を出して仕切り直しを狙おう。相手を空中に浮かせたら、ライトニングストーム(⇙Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀⓀ)を狙っていきたい。

JACKY's Perfect List of Arts

ジャッキー全技表

Normal Attacks

通常攻撃

ストレートリード	Ⓟ	上
ジャブストレート	ⓅⓅ	上上
フラッシュピストンパンチ	ⓅⓅⓅ	上上上
コンボエルボー	ⓅⓅ⇨Ⓟ	上上中
コンボエルボースピンキック	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ	上上中上
ジャブストレートバックナックル	ⓅⓅ⇦Ⓟ	上上上
コンボバックナックルスピン	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ	上上上上
ジャブダブルストレート	ⓅⓅ⇧Ⓟ	上上上
ダブルパンチスナップキック	ⓅⓅⓀ	上上上
ダブルパンチニーキック	ⓅⓅ⇨Ⓚ	上上中
ダブルパンチロースピンキック	ⓅⓅ⇩Ⓚ	上上下
パンチスピンキック	(右足前)ⓅⓀ	上上
パンチサイドキック	(左足前)ⓅⓀ	上中
パンチロースピンキック	Ⓟ⇩Ⓚ	上下
パンチハイキック	➡ⓅⓀ	上上
コンボエルボーバックナックル	➡ⓅⓅ⇨ⓅⓅ	上上中上
コンボエルボーナックルスピン	➡ⓅⓅ⇨ⓅⓅⓀ	上上中上上
コンボエルボーナックルロースピン	➡ⓅⓅ⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ	上上中上下
スピニングバックナックル	⇦Ⓟ	上
ダブルスピンナックル	⬅ⓅⓅ	上上
スピニングスラントバックナックル	⇦Ⓟ⇙Ⓟ	上下
スピニングアームキック	⇦ⓅⓀ	上上
スピニングロースピンキック	⇦Ⓟ⇩Ⓚ	上下
スマッシュフック	⇘Ⓟ	上
ダブルフック	⇘ⓅⓅ	上上
トリプルフック	⇘ⓅⓅⓅ	上上中
ライトニングストレート	⇘ⓅⓅ⇨Ⓟ	上上上
ライトニングフック	⇘ⓅⓅⓅⓅ	上上中中
ヴァーティカルフックキック	Ⓚ	上
キックバックナックル	ⓀⓅ	上上
コンボナックルスピンキック	ⓀⓅⓀ	上上上
コンボナックルロースピンキック	ⓀⓅ⇩Ⓚ	上上下

ダブルスピニングキック	ⓀⓀ	上中	
2ウェイスピンキック	Ⓚ⇩Ⓚ	上下	
スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ	上	
スピニングキックロースピンキック	Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ+Ⓖ	上下	
ライジングエルボー	⇨Ⓟ	中	
エルボースピンキック	⇨ⓅⓀ	中上	
エルボーバックナックル	⇨ⓅⓅ	中上	
エルボーナックルスピンキック	⇨ⓅⓅⓀ	中上上	
エルボーナックルロースピンキック	⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ	中上下	
ビートナックル	Ⓟ+Ⓚ	中	
ビート&バックナックル	Ⓟ+ⓀⓅ	中上	
ビート&ナックルスピン	Ⓟ+ⓀⓅⓀ	中上上	
ビート&ナックルロースピン	Ⓟ+ⓀⓅ⇩Ⓚ	中上下	
ビートスピンキック	Ⓟ+ⓀⓀ	中上	
ミドルキック	⇘Ⓚ	中	
ダブルミドルキック	⬊ⓀⓀ	中	
トーキック	⇩Ⓚ	中	
トーキックサイド	⇩ⓀⓀ	中中	
トーキックダブルミドルキック	⇩ⓀⓀ⇘Ⓚ	中中中	
ニーキック	⇨Ⓚ	中	
ダッシュハンマーキック	⇨⇨Ⓚ	中	
サイドフックキック	⇦Ⓚ	中	
サマーソルトキック	⇖Ⓚ	中	上段アーマー破壊技
スピンヒールソード	⇦Ⓚ+Ⓖ	中	
ミドルスピンキック	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	中	
*ガード&アタック	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	G&A、上段アーマー破壊技
ライトニングキック	⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀⓀ	中中上上上	
ライトニングストーム	⇙Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀⓀ	中中上上上	上段アーマー破壊技
ライトニングロー	⇙Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀ⇩Ⓚ	中中上上下	
スクァトストレート	⬇Ⓟ	下	
スラントバックナックル	⇙Ⓟ	下	
スラントロースピンキック	⬋ⓅⓀ	下下	

ローキック	⬇Ⓚ	下
ダブルローキック	⬇ⓀⓀ	下下
レッグスライサー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下
スイッチステップ	⇩⇩	移動
*クライムウォール	(大ジャンプ中、壁に接触して)⇧Ⓟ	移動

Turnaround Attacks

振り向き攻撃

サイドフックターン	⇦⇦Ⓟ	上
スピニングキックターン	⇦⇦Ⓚ	上

Back Attacks

後ろ攻撃
敵に背を向けた状態で入力

ターンナックル	Ⓟ	上	ストレートリード始動の技に繋がる
ターンナックルサイドキック	(左足が前のとき)ⓅⓀ	上中	
ターンナックルスピニングキック	(右足が前のとき)ⓅⓀ	上上	
ターンナックルロースピンキック	Ⓟ⇩Ⓚ	上下	
ターンスラントバックナックル	⇩Ⓟ	下	
ターンスラントロースピンキック	⬇ⓅⓀ	下下	
ターンキック	Ⓚ	上	
ターンロースピンキック	⇩Ⓚ	下	

Running Attacks

走り攻撃
走り中に入力

*ランニングストレート	Ⓟ	中	
*ランニングニー	Ⓚ	中	
*ランニングタックル	Ⓟ+Ⓖ	中	上段アーマー破壊技
*スライディングキック	⇩Ⓚ	下	下段アーマー破壊技

Throws

投げ技
敵の近くで入力
(特に注釈のないものは、敵が立ち状態のときのみ成立)

ノーザンライトボム	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ネックブリーカードロップ	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ウォールフェースクラッシュ	(壁の前で)⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ニーストライク	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
サディスティックハンギングニー	⬁⬁Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ネックスラッシング	(敵の横で)Ⓟ+Ⓖ	上段横投げ
フェースクラッシャー	(敵の後ろで)Ⓟ+Ⓖ	上段背後投げ

Jumping Attacks

ジャンプ攻撃

エルボー	⇧+Ⓟ	中
ステップストレート	⇧Ⓟ	中
ステップフックキック	⇧Ⓚ	中
ステップヒールキック	⇧(下降中)Ⓚ	中
ハイジャンプキック	⬆+Ⓚ	中
ハイジャンプミドルキック	⬆Ⓚ	空中
ジャンピングフックナックル	⬆⇨Ⓟ	中
ハイジャンプドロップキック	⬆⇨Ⓚ	中
ジャンプオーバーキック	⬆⇦Ⓚ	中
ハイジャンプヒールキック	⬆(下降開始直後)Ⓚ	空中

Down Attacks

ダウン攻撃
敵がダウンしている
状態で入力

サッカーボールキック	⬃Ⓚ	ダウン攻撃
ジャンピングニースタンプ	⇧Ⓟ	ダウン攻撃
ハイジャンプニースタンプ	⬆Ⓟ	ダウン攻撃

FIGHITER'SMEGABOOKS

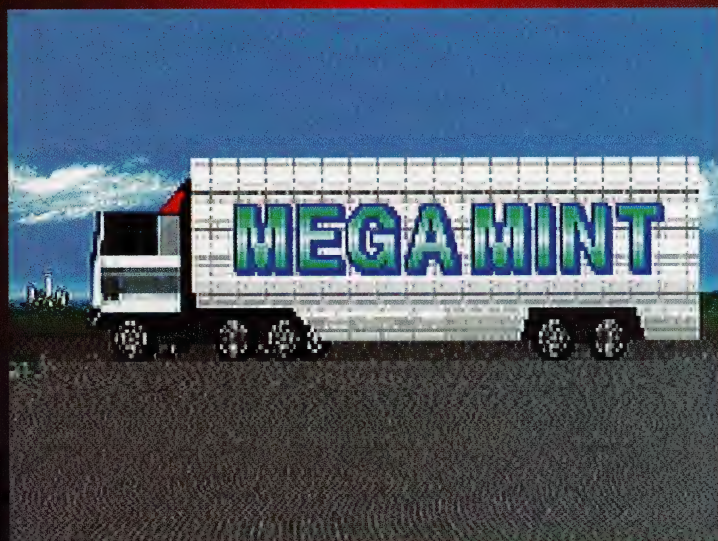
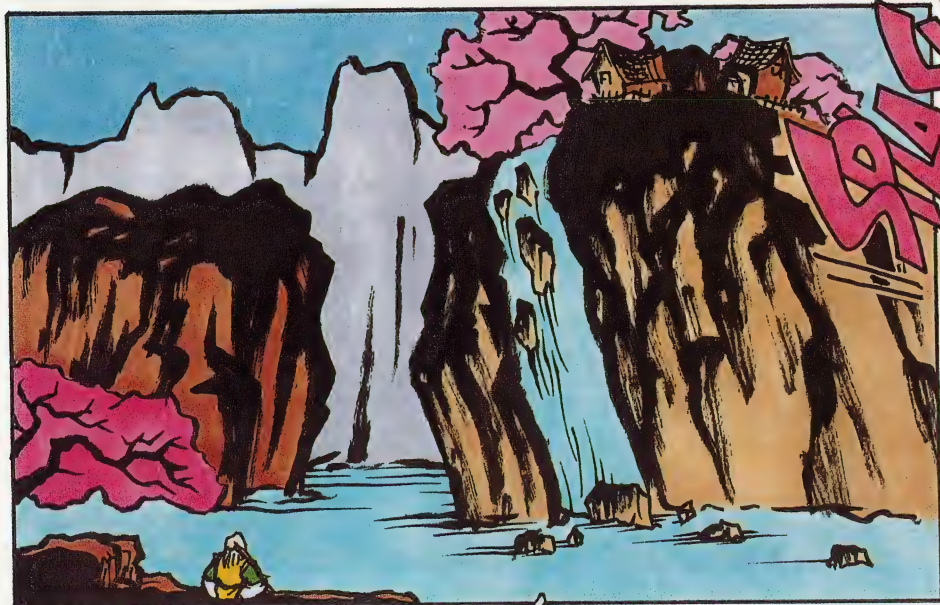
シュン攻略編

FIGHTERS MEGA COMIX

SHUN

SPLASH!!

LIST OF MOST USEFUL ATTACKS 注目すべき技

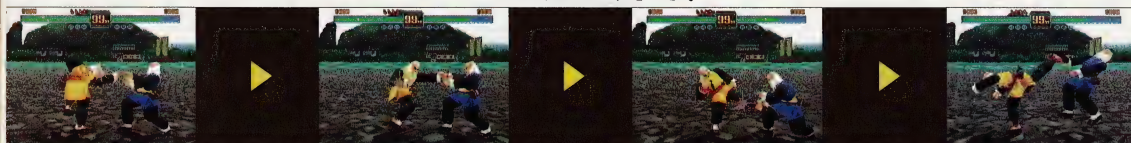
SHUN シュン

連撃（れんげき）

上・上・移動

上段パンチを2発連続で出す連撃（ⓅⓅ）の後、"かわし"の動作で相手の側面に移動する技。技の名称は同じだが"かわし"の部分が追加されている。"かわし"の後には、連撃後下襲腿（ⓅⓅ⇩ⓀⓀ）など、連撃から始動するすべてのコンビネーションに繋ぐことが可能。通常の連撃よりも使い勝手がよく、途中でⒼボタンで連携を中断し、ほかの技に繋ぐといった汎用性も持ちあわせている。

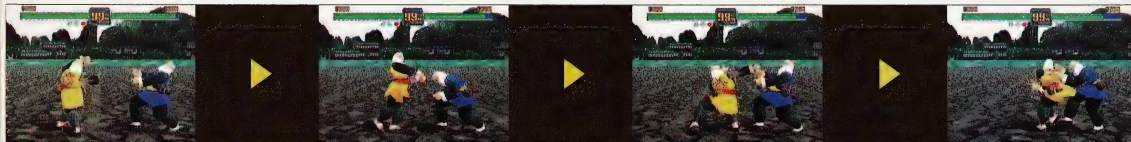
ⓅⓅⒺ

連撃後下襲腿（れんげきこうかしゅうたい）

上・上・下・上段攻撃

上段パンチを2発連続で出す連撃（ⓅⓅ）の後、2発の蹴り技に移行するコンビネーション。最後の上段キックまでヒットさせれば大ダメージを与えるだけでなく、相手を高く浮かすことができるぞ。ここから空中コンボに繋いで追い打ちをかけていこう。ただしこの技は、酒を飲んで画面上部に酒マークを4つ以上並べないと出すことができない。酒を飲むまでは連撃までコンビネーションを中断し、ほかの技に繋いでいかなければならない。

ⓅⓅ⇩ⓀⓀ（酒4以上）

何仙姑（かせんこ）

上・上・中・中段攻撃

なんとも酔拳らしい動きから繰り出される4発のコンビネーション。最初の2発までが連続技になっており、酒マークを4つ以上表示させた状態においては3発目までが連続技として成立する。4発目にあたる中段攻撃をヒットさせれば、相手を勢いよくフッ飛ばすことが可能だ。また、全段階にディレイをかけることができるので、ガードを固める相手には1～3発で止め、投げに繋いでいく、という戦法が効果を発揮する。

⇨ⓅⓅⓅⓀ

挑腕撩拳(ちょうわんりょうけん)

中段攻撃

相手の顎を突き上げるようなモーションの技で、判定は中段にある。発生時間が早いため使い勝手が非常によい。ヒットさせれば相手を高く浮かせるので、空中コンボに繋ぐにはもってこいの技であるといえよう。また、この技をガードされてもアーマーを装着していないキャラには反撃を受ける心配がない。

↓↘→Ⓟ

浸歩酔硬手(しんぽすいこうしゅ)

中段攻撃

一瞬の間に身を低くし、滑り込むような姿勢から相手を攻撃する。相手の下段を攻撃しているように見えるが、れっきとした中段攻撃。ヒットさせれば相手を高く浮かすことが可能だ。また、出始めのモーションで相手の上段パンチをスカすことができるので、カウンターヒットを狙いやすいという利点もある。

←↘Ⓟ

背旋肘廻下脚(はいせんちゅうかいかきゃく)

下・下段攻撃

しゃがみ状態から背中で体当たりした後、下段の回し蹴りを出す連携技。1発目の背旋肘(↙Ⓟ)は、発生時間が早く、しかもリーチが長いため、中間距離から出すのに適している。さらに2発目の廻下脚に繋ぐまでの間にはディレイをかけることが可能なので、背旋肘から廻下脚と中段攻撃の2択が有効な戦法となる。その場合、中段攻撃には、月牙叉撃(↘Ⓟ)や浸歩酔硬手(←↘Ⓟ)を使っていこう。

↙ⓅⓀ

龍尾脚(りゅうびきゃく)

中段攻撃

床に手をつき、両足で思い切り相手を蹴り上げる中段攻撃。この技をヒットさせると相手を高く浮かすことができる。この技はアーマー破壊技にもなっているので、アーマーを装着したキャラには積極的に狙っていくといいぞ。また、攻撃の当たり判定が高い位置にあるため、空中コンボに組み込むのにも適している。

↑Ⓚ

仰飲酒(ぎょういんしゅ)

移動

腰のひょうたんを手にして、グイッと酒を飲む動作を行なう。この技が成功すると画面上部に酒マークがひとつ表示される。シュンは酒を飲むことによって打撃技の威力をアップさせることができるうえ、出せる技の数が増えるという特性を持っている。相手をダウンさせた後などを狙って飲酒していこう。

↓Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

酔歩転身肘(すいほてんしんちゅう)

上段投げ

相手のまわりを回転しつつ、5発の打撃を繰り出す。この上段投げが終了した後、シュンは酒を飲む動作を行ない、画面上部に酒マークが3つ表示される。酒を飲むことができる投げ技はこれひとつだけなので、序盤戦ではできる限り狙っていくようにしよう。ただし、投げ抜けされてしまうようならば、転身繰腭(↘Ⓟ+Ⓖ)との使い分けで対応していきたい。

Ⓟ+Ⓖ

Basic Techniques 基本戦術

なにはともあれ、まずは酒を飲むことからはじめよう。連撃(ⓅⓅⓀ)を軸に酔歩転身肘(Ⓟ+Ⓖ)と、挑腕撩拳(↓↘→Ⓟ)の2択を迫っていくといい。相手をダウンさせてもダウン攻撃にいかず、極力、仰飲酒(↓Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)に繋いで飲めるだけ飲んでいきたい。また、挑腕撩拳(↓↘→Ⓟ)や浸歩酔硬手(←↘Ⓟ)で相手を浮かせときは、確実に空中コンボを狙っていこう。シュンは空中コンボに組み込むべき技をたくさん持っている。龍尾脚(↑Ⓚ)でふたたび浮かせ直したり、ディレイを駆使して何仙姑(→ⓅⓅⓅⓀ)の全段ヒットを狙うなど、バラエティーに富んだ空中コンボを楽しめるぞ。

SHUN 's Perfect List of Arts

シュン全技表

Normal Attacks

通常攻撃

技名	コマンド	判定	備考
挑撃(ちょうげき)	Ⓟ	上	
連撃(れんげき)	ⓅⓅ(ⓅⓅⒺ)※	上上	
撃転旋腿(げきてんせんたい)	ⓅⓀ	上上	
叉手連環撃(さいしゅれんかんげき)	ⓅⓅⓅ(ⓅⓅⒺⓅ)※	上上中	
連撃下腿(れんげきかたい)	ⓅⓅ⇩Ⓚ(ⓅⓅⒺ⇩Ⓚ)※	上上下	酒4以上
連撃後下蹴腿(れんげきこうかしゅうたい)	ⓅⓅ⇩ⓀⓀ(ⓅⓅⒺ⇩ⓀⓀ)※	上上下上	酒4以上
何仙肘撃(かせんちゅうげき)	⇨Ⓟ	上	
何仙双掌(かせんそうしょう)	⇨ⓅⓅ	上中	
何仙臀打(かせんでんだ)	⇨ⓅⓀ	上中	
何仙連環盃手(かせんれんかんはいしゅ)	⇨ⓅⓅⓅ	上中上	
何仙連環臀打(かせんれんかんでんだ)	⇨ⓅⓅⓀ	上中中	
何仙姑(かせんこ)	⇨ⓅⓅⓅⓀ	上中上中	
横掃撃(おうそうげき)	⇦Ⓟ	上	
後蹴腿(こうしゅうたい)	Ⓚ	上	
連飛跳撃(れんひちょうげき)	ⓀⓀ	上上	
連蹴廻手(れんしゅうかいしゅ)	ⓀⓀⓅ	上上上	
連蹴背下掌(れんしゅうはいかしょう)	ⓀⓀ⇩Ⓟ	上上下	
背倒連旋脚(はいとうれんせんきゃく)	⇙Ⓚ+Ⓖ	上上	
仰飲杯手(ぎょういんはいしゅ)	⇘Ⓟ	中	
仰飲仙手(ぎょういんせんしゅ)	⇘ⓅⓅ+Ⓚ	中上	酒5以上
仰飲連環単脚(ぎょういんれんかんたんきゃく)	⇘ⓅⓅ+ⓀⓀ	中上中	酒5以上
月牙叉撃(げつがさいげき)	⬊Ⓟ	中	
浸歩酔硬手(しんぽすいこうしゅ)	⇦⇘Ⓟ	中	
挑腕擦拳(ちょうわんりょうけん)	⇩⇘⇨Ⓟ	中	
挑腕栽手(ちょうわんさいしゅ)	⇩⇘⇨Ⓟ⇦Ⓟ	中上	酒3以上
転身双冲掌(てんしんそうちゅうしょう)	Ⓟ+Ⓚ	中	飲酒+3
飛天崩撃(ひてんほうげき)	⇗Ⓟ	中	
騰空飛天砲(とうくうひてんほう)	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	酒6以上
側端脚(そくたんきゃく)	⇘Ⓚ	中	
仰身倒腿(ぎょうしんとうたい)	⇦Ⓚ	中	
龍尾脚(りゅうびきゃく)	⇧Ⓚ	中	上段アーマー破壊技
宙舞双転脚(ちゅうぶそうてんきゃく)	⇨⇨Ⓚ	中	

単飛跳撃(たんひちょうげき)	Ⓚ+Ⓖ	中	
横双手(おうそうしゅ)	Ⓚ+ⒼⓅ	中上	
倒脚(とうきゃく)	⇩Ⓚ+Ⓖ	中	
翻身連尖脚(ほんしんれんせんきゃく)	⇦Ⓚ+Ⓖ	中	
*ガード&アタック①	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	G&A、上段アーマー破壊技
*ガード&アタック②	⇨⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	G&A、上段アーマー破壊技
*ガード&アタック③	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	移動	G&A
伏挑撃(ふくちょうげき)	⇩Ⓟ	下	
背旋肘(はいせんちゅう)	⬃Ⓟ	下	
背旋肘廻下脚(はいせんちゅうかいかきゃく)	⬋ⓅⓀ	下下	
仰穿腿(ぎょうせんたい)	⇩Ⓚ	下	
後蹴下腿(こうしゅうかたい)	⬃Ⓚ※	下	
後蹴連腿(こうしゅうれんたい)	⬃ⓀⓀ※	下上	
旋風掃腿(せんぷうそうたい)	⬇Ⓚ+Ⓖ	下	
前旋掃腿(ぜんせんそうたい)	⇩Ⓟ+Ⓚ	下	酒1以上
連前旋掃腿(れんぜんせんそうたい)	⇩Ⓟ+ⓀⓀ	下下	酒2以上
連環前旋掃腿(れんかんぜんせんそうたい)	⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀ	下下下	酒3以上
座盤跌(ざばんてつ)	⇩⇩	移動	
宙舞落穿脚(ちゅうぶらくせんきゃく)	(座盤跌後)Ⓚ	中	
栽脛脚(さいけいきゃく)	(座盤跌後)⇩Ⓚ	下	
座飲酒(ざいんしゅ)	(座盤跌後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	移動	飲酒+3
転倒立(てんとうりつ)	(座盤跌後)⇦	移動	
横寝(おうしん)	(座盤跌後)⇩⇩	移動	
横寝(おうしん)	⇦⬃⇩⬂⇨	移動	
涅槃旋脚(ねはんせんきゃく)	(横寝後)Ⓚ	中	
涅槃蹴捶(ねはんしゅうすい)	(横寝後)ⓀⓅ	中上	
仰身倒腿(ぎょうしんとうたい)	(横寝後)ⓀⓅⓀ	中上中	
涅槃連撃腿(ねはんれんげきたい)	(横寝後)ⓀⓅ⇩Ⓚ※	中上下	酒6以上
涅槃連撃下腿(ねはんれんげきかたい)	(横寝後)ⓀⓅ⇩ⓀⓀ※	中上下上	酒6以上
涅槃掃脚(ねはんそうきゃく)	(横寝後)⇩Ⓚ	下	
涅槃双掃脚(ねはんそうそうきゃく)	(横寝後)⇨Ⓚ	下下	
転倒立(てんとうりつ)	⇨⬂⇩⬃⇦	移動	
倒身連脚(とうしんれんきゃく)	(転倒立後)Ⓚ	中	
転身酔酒靠(てんしんすいしゅこう)	(転倒立後)Ⓟ+Ⓚ	中	

コマンドの後に※印がついている技は、コマンド入力終了後、続けてGボタンを押すことによって"寝る(自らダウンする)"動作に繋がります。

双衝腿(そうしょうたい)	(転倒立後)Ⓚ+Ⓖ	中	
翻身双仙腿(ほんしんそうせんたい)	(転倒立後)Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ	
宙舞身(ちゅうぶしん)	⇧Ⓟ+Ⓚ	移動	
仰飲酒(ぎょういんしゅ)	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	移動	飲酒+1

Turnaround Attacks

振り向き攻撃

挑撃背転(ちょうげきはいてん)	⇦⇦Ⓟ	上
阿仙廻脚(あせんかいきゃく)	⇦⇦Ⓚ	上

Back Attacks

後ろ攻撃
敵に背を向けた状態で入力

背反掌(はいはんしょう)	Ⓟ	上	挑撃始動の技に繋がる
背反掌(はいはんしょう)	⬇Ⓟ	上	
背旋腿(はいせんたい)	Ⓚ	上	
背下反掌(はいかはんしょう)	⇩Ⓟ	下	
低踏脚(ていとうきゃく)	⇩Ⓚ	下	

Jumping Attacks

ジャンプ攻撃

倒地反衝爪(とうちはんしょうそう)	⇧+Ⓟ	中
落歩挑撃(らくほちょうげき)	⇧Ⓟ	中
栽下腿(さいかたい)	⇧Ⓚ	中
地這腿(じげんたい)	⇧(下降中)Ⓚ	下
登起脚(とうききゃく)	⬆+Ⓚ	中
空飛端脚(くうひたんきゃく)	⬆Ⓚ	中
双掌頭落撃(そうしょうとうらくげき)	⬆⇨Ⓟ	中
双腿落襲(そうたいらくしゅう)	⬆⇨Ⓚ	中
背双腿落襲(はいそうたいらくしゅう)	⬆⇦Ⓚ	中
落飛踵腿(らくひしゅうたい)	⬆(下降開始直後)Ⓚ	空中

Running Attacks

走り攻撃
走り中に入力

*ランニングストレート	Ⓟ	中	
宙舞双転脚(ちゅうぶそうてんきゃく)	Ⓚ	中	
*スライディングキック	⇩Ⓚ	下	下段アーマー破壊技

Throws

投げ技
敵の近くで入力
（特に注釈のないものは、
敵が立ち状態のときのみ成立）

技名	コマンド	属性	備考
酔歩転身肘(すいほてんしんちゅう)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	飲酒+3
転身繰胯(てんしんそうこ)	⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
転身倒襲裏肘(てんしんとうしゅうりちゅう)	(敵の横で)Ⓟ+Ⓖ	上段横投げ	
猛虎背襲（もうこはいしゅう）	(敵の後ろで)Ⓟ+Ⓖ	上段背後投げ	

Down Attacks

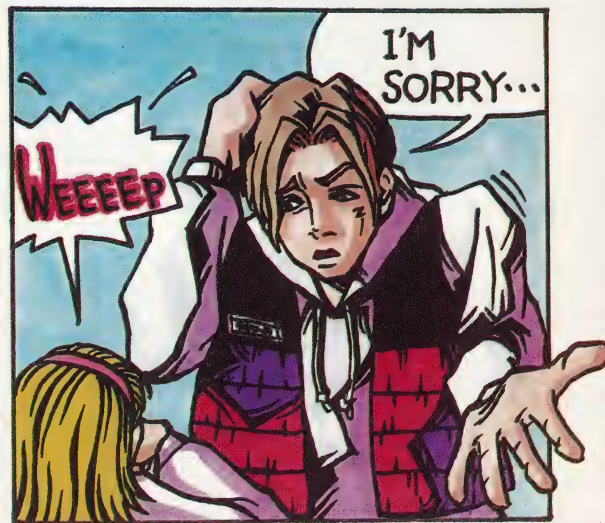
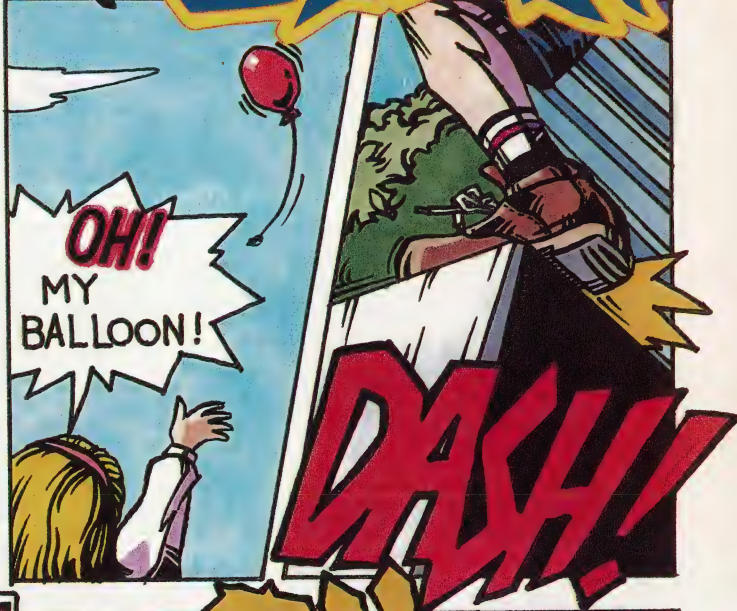
ダウン攻撃
敵がダウンしている
状態で入力

技名	コマンド	属性
螺旋酔肘(らせんすいちゅう)	⇘Ⓟ	ダウン攻撃
転宙落脚(てんちゅうらっきゃく)	⇧Ⓟ	ダウン攻撃

コマンドの後に※印がついている技は、コマンド入力終了後、続けてGボタンを押すことによって"寝る(自らダウンする)"動作に繋がります。

FIGHITER'SMEGABOOKS

リオン攻略編

FIGHTERS MEGAMIX
LION
!
OH! MY BALLOON!
DASH!
HOP
POP!!
OOPS!
I'M SORRY…
WEEEEEP

LIST OF MOST USEFUL ATTACKS 注目すべき技

LION リオン

連環穿掌(れんかんせんしょう)

上・上・上段攻撃

上段パンチを3発連続して出すコンビネーション。最後の1発がヒットすると、相手をダウンさせることができる。返し技としてはもちろんのこと、硬化時間の短い技をガードされた後や、空中コンボに組み込んで使うといい。しかし、3発出しきったときの硬化時間は長いため、ダウンを狙わず牽制に使うような場合は、2発止めの勾手連捶(ⓅⓅ)を使うようにしたい。

ⓅⓅⓅ

疾歩昇穿手(しっぽしょうせんしゅ)

中段攻撃

相手の顎を突き上げるようにして蟷螂手を繰り出す中段攻撃。『バーチャ』キャラはカウンターヒットで、アーマーを外した状態にある『バイパーズ』キャラはノーマルヒットで、空中に浮かすことができる。この技は、相手のガードを外す性質を持っているので、ガードされても反撃を受ける心配がないのは強みだ。

⬇⇨Ⓟ

盤肘(ばんちゅう)

中段攻撃

一歩踏み出してから肘打ちを出す。判定は中段にあり、しゃがみ状態の相手にヒットさせるか、カウンターヒットさせればよろけを誘発することができる。相手をよろけさせてからの確定技はないのだが、有利な状況であることには変わりない。投げ技と打撃技の2択で迫っていくといいだろう。

⇨Ⓟ

穿弓腿(せんきゅうたい)

下・下段攻撃

床に片手をつき、相手の下段を攻撃する足技。単発技のように見えるが、実は2回の攻撃判定を持っている。この2発目を相手にヒットさせれば、ダウンを奪うことができるぞ。しゃがみ状態からこの技を出すには⇨⇨⇙Ⓚ、もしくは⇦⇦⇙Ⓚとコマンドを入力しよう。強制的に立ち状態を作り出すことが可能だ。

⇙Ⓚ

後蹴腿(こうしゅうたい)

上段攻撃

後ろに振り向きつつ上段のキックを繰り出す。発生時間が早い上に、ヒットさせればダウンを奪うことができる。振り向き攻撃の中ではダントツに使い勝手がよい。また、この技の直後にⓅ+Ⓚと入力すると、技の硬化時間をキャンセルして背身尖掌(振り向き後、すぐにⓅ+Ⓚ)に繋ぐことが可能だ。セットで使っていくといいぞ。

⇦⇦Ⓚ

騰撃連捶(とうげきれんすい)

下・下段攻撃

細かく相手の足元を攻撃する下段2連発のコンビネーション。ヒットさせても相手はダウンしないので、接近戦でラッシュを仕かける際には好都合であるといえる。技の繋ぎに組み込んで、盤肘(⇨Ⓟ)や疾歩昇穿手(⬇⇨Ⓟ)などの中段攻撃に連携させていこう。また、この技は立ち状態からしか出すことができないので、自分がしゃがみ状態にあるときは連掃勾手(⬋ⓅⓅ)を使うことをおすすめする。

⇙ⓅⓅ

箭疾歩(せんしっぽ)

中段攻撃

大きく前に踏み出して、相手に指先を突きつける。この技の判定は中段にあり、上段アーマーを破壊する性質を持っている。中間距離からカウンターヒットを狙っていくには好都合なのだが、発生時間が遅いため、相手の"かわし"によって簡単にスカされてしまう。しかし相手が空中にいる分にはかわされる心配がないので、空中にいる相手との距離がある場合などに、この技を狙っていこう。

⇨⇨Ⓟ

斧刃連端脚(ふじんれんたんきゃく)

中・中段攻撃

軽く跳び上がった後、中段キックを2発連続で出す。この技は発生時間が遅く、地上戦においては使いにくい印象があるが、ディレイをかけることができるので、中間距離から出すなどして2発目のカウンターヒットを狙うつもりで出していこう。ただし、ガードされたときは相手に反撃の機会を与えてしまうので注意が必要だ。また、空中コンボに組み込む分には問題なく使っていけるぞ。

⇨⇨ⓀⓀ

擺下尖転(はいかせんてん)

上段投げ

相手の股の間をくぐり抜け、背後に回り込む上段投げ。この技のみでダメージを与えることはできないが、背後に回り込んだ後には、さまざまな打撃技をヒットさせることができる。統捶(Ⓟ)始動のコンビネーションをはじめ、弾腿(⇘Ⓚ)、斧刃連端脚(⇨⇨ⓀⓀ)、旋風腿(⇧Ⓚ)など、さまざまな打撃技を狙っていこう。浮かされた相手が受け身を取れば、さらに空中コンボに繋ぐことも可能だぞ。

⇘Ⓟ+Ⓖ

登山翻車脚(とざんほんしゃきゃく)

上段投げ

相手の膝の上に足を乗せ、もう片方の足で顎を蹴り上げた後そのまま空中で1回転し、着地する上段投げ。コマンドの性質上ダッシュしゃがみ(⇘➘or⇘⇩➘)からの使用がメインとなる。この技単体でのダメージは低いのだが、相手を浮かせている間にいろいろな打撃技をヒットさせることが可能だ。ダッシュしゃがみからの疾歩昇穿手(⬇⇨Ⓟ)や勾首提膝(⇨Ⓚ)を狙い、空中コンボに繋いでいこう。

⬇⇨Ⓟ+Ⓖ

Basic Techniques 基本戦術

トリッキーな動きから、さまざまな打撃技で細かく攻めていくのがリオンの基本。盤肘(➡Ⓟ)、疾歩昇穿手(⬇⇨Ⓟ)、勾手連捶(ⓅⓅ)、鵬撃連捶(⇗ⓅⓅ)などの技をうまく繋いで、相手を翻弄していこう。また、ダッシュしゃがみ(⇘➘or⇘⇩➘)からは、しゃがみ状態からでないと出せない登山翻車脚(⬇⇨Ⓟ+Ⓖ)と疾歩昇穿手(⬇⇨Ⓟ)の2択を仕かけていきたい。登山翻車脚(⬇⇨Ⓟ+Ⓖ)がきまった後は、打撃技で追加ダメージを与えるのを忘れずに。

LION's Perfect List of Arts

リオン全技表

Normal Attacks

通常攻撃

技名	コマンド	判定	備考
統捶(とうすい)	Ⓟ	上	
勾手連捶(こうしゅれんすい)	ⓅⓅ	上上	
連環穿掌(れんかんせんしょう)	ⓅⓅⓅ	上上上	
連捶掃手(れんすいそうしょう)	ⓅⓅ⇩Ⓟ	上上下	
連捶腿(れんすいたい)	ⓅⓀ	上上	
双耳旋風(そうじせんぷう)	⇨Ⓟ+Ⓚ	上	
泰山双勾手(たいざんそうこうしゅ)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上	上段アーマー破壊技
穿心腿(せんしんたい)	Ⓚ	上	
連旋腿(れんせんたい)	ⓀⓀ	上上	
盤肘(ばんちゅう)	⇨Ⓟ	中	
盤肘連環手(ばんちゅうれんかんしゅ)	⇨ⓅⓅ	中中	
穿陰掌(せんいんしょう)	⬂Ⓟ	中	
落撃掌(らくげきしょう)	⬂ⓅⓅ	中中	
背転勾手(はいてんこうしゅ)	⇦Ⓟ	中	
連旋背勾手(れんせんはいこうしゅ)	⇦ⓅⓅ	中中	
転身蟷螂連脚(てんしんとうろうれんきゃく)	⇦ⓅⓅⓀ	中中中	
箭疾歩(せんしっぽ)	⇨⇨Ⓟ	中	上段アーマー破壊技
疾歩昇穿手(しっぽしょうせんしゅ)	⬇⇨Ⓟ	中	
縦跳穿掌(じゅうちょうせんしょう)	⇧Ⓟ+Ⓚ	中	
弾腿(だんたい)	⬂Ⓚ	中	
勾首提膝(こうしゅていしつ)	⇨Ⓚ	中	
斧刃脚(ふじんきゃく)	⇨⇨Ⓚ	中	
斧刃連端脚(ふじんれんたんきゃく)	⇨⇨ⓀⓀ	中中	
旋風腿(せんぷうたい)	⇧Ⓚ	中	
掛統腿(かとうたい)	⇧ⓀⓀ	中上	
閃転空脚(せんてんくうきゃく)	⬀Ⓚ	中	
転身撩陰脚(てんしんりょういんきゃく)	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	中	
*ガード&アタック	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	G&A、上段アーマー破壊技
下統捶(かとうすい)	⬇Ⓟ	下	
掃勾手(そうこうしゅ)	⬊Ⓟ	下	
連掃勾手(れんそうこうしゅ)	⬊ⓅⓅ	下下	

技名	コマンド	判定
騰撃捶(とうげきすい)	⇙Ⓟ	下
騰撃連捶(とうげきれんすい)	⬋ⓅⓅ	下下
偸歩掃手(とうほそうしゅ)	⇩Ⓟ+Ⓚ	下
偸歩背掃手(とうほはいそうしゅ)	⇘Ⓟ+Ⓚ	下
進歩螳螂掃手(しんぽとうろうそうしゅ)	⇦⇘Ⓟ	下
軋腿(あったい)	⇩Ⓚ	下
前掃腿(ぜんそうたい)	⬇ⓀⓀ	下下
登旋腿(とうせんたい)	⇩ⓀⓀ+Ⓖ	下上
穿弓腿(せんきゅうたい)	⇙Ⓚ	下下
後掃腿(こうそうたい)	⬇Ⓚ+Ⓖ	下
疾地掃腿(しっちそうたい)	⇘Ⓚ+Ⓖ	下
*クライムウォール	(ジャンプ中壁に接触して)⇧Ⓟ	移動

Turnaround Attacks

振り向き攻撃

技名	コマンド	判定
穿掌背転(せんしょうはいてん)	⇦⇦Ⓟ	上
後蹴腿(こうしゅうたい)	⇦⇦Ⓚ	上
下旋腿背転(かせんたいはいてん)	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ	上

Back Attacks

後ろ攻撃

敵に背を向けた状態で入力

技名	コマンド	判定
背連穿掌(はいれんせんしょう)	Ⓟ	上上
背身尖掌(はいしんせんしょう)	(振り向き後、すぐに)Ⓟ+Ⓚ	上
登背穿掌(とうはいせんしょう)	⬇Ⓟ	上
後穿脚(こうせんきゃく)	Ⓚ	上
背歩掃手(はいほそうしゅ)	⇩Ⓟ	下
廻掛脚(かいかきゃく)	⬇Ⓚ	下

Jumping Attacks

ジャンプ攻撃

技名	コマンド	判定
騰空撃掌(とうくうげきしょう)	⇗+Ⓟ	中
騰空背撃掌(とうくうはいげきしょう)	⇖+Ⓟ	中
落歩統捶(らくほとうすい)	⇧Ⓟ	中
騰空踵脚(とうくうしょうきゃく)	⇧Ⓚ	中
地掃踵脚(ちそうしょうきゃく)	⇧(下降中)Ⓚ	下
騰空落双捶(とうくうらくそうすい)	⬆⇨Ⓟ	中
跳飛弾腿(ちょうひだんたい)	⬆+Ⓚ	中
飛中穿腿(ひちゅうせんたい)	⬆Ⓚ	空中

落斧刃腿(らくふじんたい)	⬆(下降開始直後)Ⓚ	中
騰空落双腿(とうくうらくそうたい)	⬆⇨Ⓚ	中
騰空落背腿(とうくうらくはいたい)	⬆⇦Ⓚ	中

Running Attacks

走り攻撃
走り中に入力

*ランニングストレート	Ⓟ	中	
*ランニングニー	Ⓚ	中	
*ランニングタックル	Ⓟ+Ⓖ	中	上段アーマー破壊技
*スライディングキック	⇩Ⓚ	下	下段アーマー破壊技

Throws

投げ技
敵の近くで入力
(特に注釈のないものは、敵が立ち状態のときのみ成立)

破刀手秋腿(はとうしゅしゅうたい)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
擺下尖転(はいかせんてん)	⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
七星天分肘(しちせいてんぶんちゅう)	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
七星跳飛捕蝉(しちせいちょうひほぜん)	⇙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
採取砲靠(さいしゅほうこう)	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
飛転双空脚(ひてんそうくうきゃく)	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
登山翻車脚(とざんほんしゃきゃく)	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
貼身双勾手(てんしんそうこうしゅ)	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
七星跳飛捕蝉(しちせいちょうひほぜん)	(壁の前で)⇙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
飛転双空脚(ひてんそうくうきゃく)	(壁を背にして)⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
背身挑掌(はいしんちょうしょう)	(敵の横で)Ⓟ+Ⓖ	上段横投げ
連勾手背襲(れんこうしゅはいしゅう)	(敵の後ろで)Ⓟ+Ⓖ	上段背後投げ

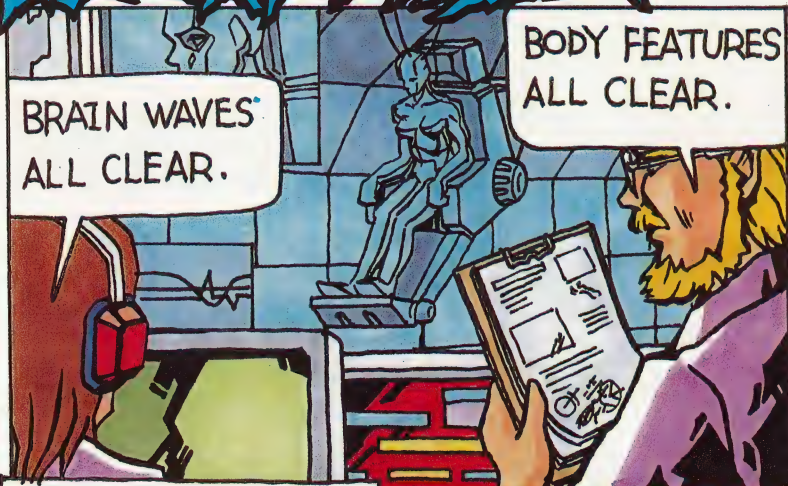
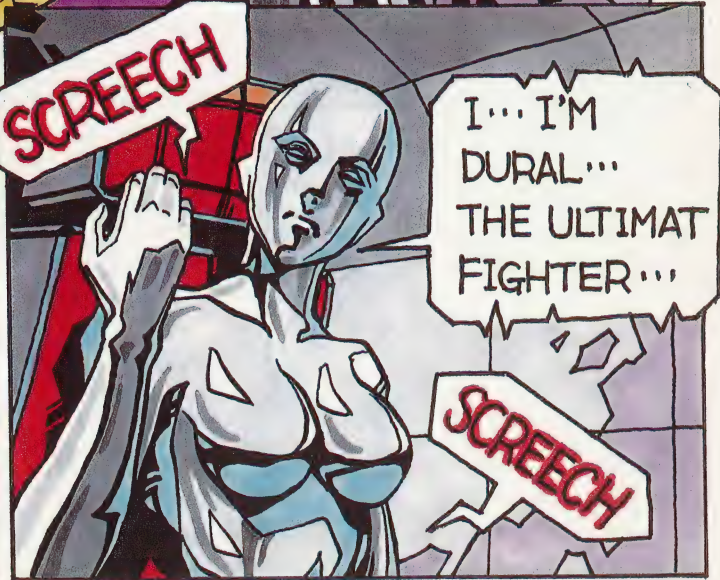
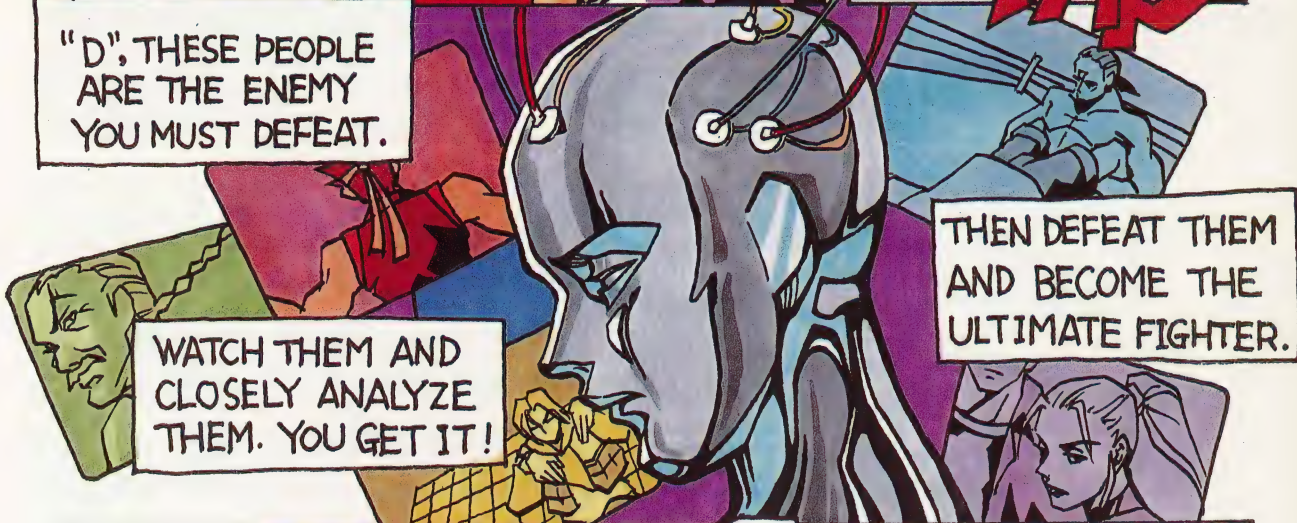
Down Attacks

ダウン攻撃
敵がダウンしている状態で入力

落穿手(らくせんしゅ)	⇘Ⓟ	ダウン攻撃
落踵脚(らくしょうきゃく)	⇧Ⓟ	ダウン攻撃
飛転落腿(ひてんらくたい)	⬆Ⓟ	ダウン攻撃

デュラル攻略編

FIGHTERS MEGAMIX COMIX

DURAL

BRAIN WAVES ALL CLEAR.
BODY FEATURES ALL CLEAR.
RUN PROGRAM.
TAP TAP
"D", THESE PEOPLE ARE THE ENEMY YOU MUST DEFEAT.
THEN DEFEAT THEM AND BECOME THE ULTIMATE FIGHTER.
WATCH THEM AND CLOSELY ANALYZE THEM. YOU GET IT!
AWAKE NOW! "DURAL"!
FLINCH!
SCREECH
I… I'M DURAL… THE ULTIMAT FIGHTER…
SCREECH

LIST OF MOST USEFUL ATTACKS 注目すべき技

DURAL デュラル

コンボエルボーサマー

上・上・中・中段攻撃

上段パンチ2発から中段の肘打ちを繰り出した後、サマーソルトキックへと続くコンビネーション。アーマーを装着していないキャラには4発すべてが連続でヒットするので、返し技として重宝する。アーマーを装着したキャラに対しては主にディレイをかけて使っていくようにしよう。サマーソルトキックの部分がアーマー破壊技になっているので、エルボーでよろけさせた相手に確実にきめ、アーマー破壊を狙っていくといいぞ。

Ⓟ Ⓟ ⇨ Ⓟ ⇖ Ⓚ or Ⓟ Ⓟ ⇨ Ⓟ ⇦ Ⓚ

ライジングエルボー

中段攻撃

中段の肘打ち。しゃがみ状態の相手にヒット、もしくは相手の状態に関わらずカウンターヒットさせることにより、よろけを誘発できる。また、ディレイをかけることができるので、相手にヒットしたのを確認してからエルボーサマー(⇨Ⓟ⇖Ⓚor⇨Ⓟ⇦Ⓚ)やダブルジョイントバット(➡ⓅⓀ)に繋いでいくといいぞ。

⇨ Ⓟ

躍歩頂肘(やくほちょうちゅう)

中段攻撃

前に大きく踏み出して、中段の肘打ちを放つ。発生時間が早いうえ、ヒットさせれば無条件でダウンを奪うことが可能だ。さらにリーチも長いので、中間距離から間合いを詰める場合などに使っていくといい。ただし、直線的な攻撃ゆえ、相手の"かわし"には弱い。簡単にスカされてしまうので、注意しておこう。

⇨ ⇨ Ⓟ

挑腕撩拳(ちょうわんりょうけん)

中段攻撃

下から拳を突き上げるようにして繰り出す中段攻撃。発生時間が早く、ヒットさせれば相手を高く浮かすことが可能だ。空中コンボに繋ぐには最適の技であるといえよう。また、アーマーを装着しているキャラ以外には、ガードされても反撃を受ける心配がない。接近戦で多用していくようにしよう。

⇩ ⇘ ⇨ Ⓟ

高蹴腿(こうしゅうたい)

上段攻撃

足を高く蹴り上げる上段キック。発生時間が早く、ヒットさせれば相手を高く浮かすことができる。コマンドも簡単なので、とっさに出すときには便利だ。ただしデュラルには、挑腕撩拳(⇩⇘⇨Ⓟ)という中段の浮かし技があるので、普段はそちらを使い、この技は"かわし"の後などに使っていくようにしよう。

Ⓚ

鉄山靠(てつざんこう)

中段攻撃

体をひねって放たれる中段攻撃。発生時間が早く、技の出始めのモーションでは相手の上段パンチをスカすことが可能だ。また、相手との距離によってダメージが変化し、密着状態でヒットさせれば1発逆転も十分に狙っていける。空中コンボに組み込む際にも、密着状態からヒットさせるよう心がけていこう。

⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ

浮身連脚(ふしんれんきゃく)

上・上・上段攻撃

跳び上がって3発の蹴りを繰り出すデュラルのオリジナル技。発生時間が遅く、判定がすべて上段にあるため使い勝手はイマイチだが、3発目がアーマー破壊技になっているので、アーマー装着キャラに対しては無理にでも狙っていきたい。その場合は空中コンボに組み込むなど、工夫をして使っていこう。

⇨⇨⇨Ⓚ+Ⓖ

ダブルドラゴンアッパー

中・中段攻撃

体をひねりつつジャンプし、相手の顎のあたりを目がけて拳を突き上げる攻撃を2回連続で繰り出す。酔歩転身肘(Ⓟ+Ⓖ)で酒を飲み、酒マークが3つ以上画面に表示されていることが技の発生条件だ。この技の1発目は相手のガードを外す性質があるので、ガードされても2発目が必ずヒットする。"かわし"には弱いが、1発目さえガードさせれば確実にダウンを奪えるぞ。接近戦で多用していこう。

(酒3以上)⇨⇩⬂Ⓟ⇨⇩⬂Ⓟ

燕旋擺柳(えんせんはいりゅう)

上段パンチ返し

相手の上段パンチをつかみ取り、ひねって投げる返し技。"上段パンチ返し"と分類されてはいるものの、肘以外の中段パンチも返すことができる。硬化時間の短い技の後に置いておくようにして使うと効果的だ。また、この技は、裏圏捶(⇦Ⓟ+Ⓚ)との自動選択になっている。裏圏捶はガードされても相手に反撃されないほど硬化時間が短いので、接近戦で多用していくといいぞ。

⇦Ⓟ+Ⓚ

酔歩転身肘(すいほてんしんちゅう)

上段投げ

相手のまわりを回転しながら攻撃する上段投げ。この投げをきめた後、デュラルは酒を飲む動作を行ない、体力ゲージの上に酒マークが3つ表示される。このマークが多く表示されればされるほど打撃技の威力がアップするので、戦いの序盤にはこの投げをしつこく狙っていこう。通常、相手をダウンさせることのできない打撃技がダウン技になり、戦いを有利に展開させることが可能だ。

Ⓟ+Ⓖ

Basic Techniques 基本戦術

まずは序盤に酔歩転身肘(Ⓟ+Ⓖ)を狙い、酒を飲んで攻撃力をアップさせよう。その後は連掌(ⓅⓅ)からコンボエルボー(ⓅⓅ⇨Ⓟ)と投げの2択、コンボエルボーからコンボエルボーサマー(ⓅⓅ⇨Ⓟ⬁ⓀorⓅⓅ⇦Ⓟ⇦Ⓚ)と投げの2択をメインに戦っていくといい。相手のガードが堅くてダメージを与えられないときは、ダブルドラゴンアッパー(⇨⇩⬂Ⓟ⇨⇩⬂Ⓟ)を使って少しずつ体力を削ってやろう。その際には、酒マークが3つ以上表示されていることを確認するように。

DURAL's Perfect List of Arts

デュラル全技表

Normal Attacks

通常攻撃

技名	コマンド	判定	備考
弾拳(だんけん)	Ⓟ	上	
連掌(れんしょう)	ⓅⓅ	上上	
連環穿掌(れんかんせんしょう)	ⓅⓅⓅ	上上上	
コンボエルボー	ⓅⓅ⇨Ⓟ	上上中	
コンボエルボーサマー	ⓅⓅ⇨Ⓟ⬁Ⓚor(ⓅⓅ⇨Ⓟ⇦Ⓚ)	上上中中	上段アーマー破壊技
ジャブストレートバックナックル	ⓅⓅ⇦Ⓟ	上上上	
コンボバックナックルスピン	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ	上上上上	
葉重ね(はがさね)	ⓅⓀ	上上	
パンチサイドキック	Ⓟ⇩Ⓚ	上中	
ヘルスタッブ	⇩Ⓟ+Ⓚ	上	
レベルバックチョップ	⇦Ⓟ	上	
裏圏捶(りけんすい)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上	
高蹴腿(こうしゅうたい)	Ⓚ	上	
虎燕背脚(こえんはいきゃく)	ⓀⓀ	上中	
ソバット	⇨Ⓚ+Ⓖ	上	
幻葉(げんよう)	⇦Ⓚ+Ⓖ	上	
仰身倒腿(ぎょうしんとうたい)	⇦Ⓚ	上	
背倒連旋腿(はいとうれんせんたい)	⬃⬃Ⓚ	上上	
ライジングエルボー	⇨Ⓟ	中	
エルボーハンマー	⇨Ⓟ⇦Ⓟ	中中	
エルボーサマー	⇨Ⓟ⬁Ⓚor(⇨Ⓟ⇦Ⓚ)	中中	
盤肘連環手(ばんちゅうれんかんしゅ)	➡ⓅⓅ	中中	
ダブルジョイントバット	➡ⓅⓀ	中中	
躍歩頂肘(やくほちょうちゅう)	⇨⇨⇨Ⓟ	中	
斜下掌(しゃかしょう)	⬂Ⓟ	中	
斜上掌(しゃじょうしょう)	⬊Ⓟ	中	
挑腕撩拳(ちょうわんりょうけん)	⇩⬂⇨Ⓟ	中	
落閃刃(らくせんじん)	⬇⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
落閃刃返し(らくせんじんがえし)	⬇⇨Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ	中上	酒1以上
ドラゴンアッパー	⇨⇩⬂Ⓟ	中	酒3以上
ダブルドラゴンアッパー	⇨⇩⬂Ⓟ⇨⇩⬂Ⓟ	中中	酒3以上
ダブルハンマーダウン	⇦⬂Ⓟ	中	上段アーマー破壊技

ライジングハンマー	⇦⇘ⓅⓅ	中中	
ビートナックル	Ⓟ+Ⓚ	中	
ストマッククラッシュ	⇙⇨Ⓟ+Ⓚ	中	上段アーマー破壊技
ショルダーアタック	⇦⇨Ⓟ	中	上段アーマー破壊技
鉄山靠(てつざんこう)	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
弾腿(だんたい)	⇘Ⓚ	中	
ニーキック	⇨Ⓚ	中	
右端脚(うたんきゃく)	⇨⇨Ⓚ	中	
連環腿(れんかんたい)	⇨⇨ⓀⓀ	中中	
ジャックナイフキック	⇩Ⓚ	中	
ジャックナイフサイドキック	⇩ⓀⓀ	中中	
サイドフックキック	⇙Ⓚ+Ⓖ	中	
ラウンドキック	⇧Ⓚ+Ⓖ	中	
ライジングニー	⬇⇨Ⓚ	中	
腿登裏旋蹴(たいとうりせんきゃく)	(しゃがみ～立ちの間に)Ⓚ	中	
飛燕単脚(ひえんたんきゃく)	⇗Ⓚ	中	
飛燕烈脚(ひえんれっきゃく)	⇗ⓀⓀ	中中	
単飛跳撃(たんひちょうげき)	Ⓚ+Ⓖ	中	
横双手(おうそうしゅ)	Ⓚ+ⒼⓅ	中上	
虎脚背転(こきゃくはいてん)	⇖Ⓚ	中	
水車蹴り(すいしゃげり)	⇖Ⓚ+Ⓖ	中	
飛び前蹴り(とびまえげり)	⇧Ⓚ+Ⓖ	中	上段アーマー破壊技
葉呀龍(はがりゅう)	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	中	上段アーマー破壊技
浮身連脚(ふしんれんきゃく)	⇨⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	上上上	
*ガード&アタック①	⇖Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	G&A、上段アーマー破壊技
地擂り弾(じずりだん)	⇩Ⓟ	下	
スラントバックナックル	⇙Ⓟ	下	
スラントロースピンキック	⬋ⓅⓀ	下下	
擂り蹴り(すりげり)	⬇Ⓚ	下	
地掃腿(ちそうたい)	⇨⇩Ⓚ	下	
疾地掃腿(しっちそうたい)	⇘Ⓚ+Ⓖ	下	
燕旋蹴(えんせんしゅう)	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	下段アーマー破壊技
雷龍飛翔脚(らいりゅうひしょうきゃく)	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下	

Turnaround Attacks

振り向き攻撃

バックナックルターン	⇦⇦Ⓟ	上
阿仙廻脚(あせんかいきゃく)	⇦⇦Ⓚ	上
龍尾閃(りゅうびせん)	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ	下

Back Attacks

後ろ攻撃
敵に背を向けた
状態で入力

背連穿掌(はいれんせんしょう)	Ⓟ	上上
背拍掌(はいはくしょう)	⇩Ⓟ	下下
登背穿掌(とうはいせんしょう)	⬇Ⓟ	上
ターンキック	Ⓚ	上
バックドロップキック	⇩Ⓚ	下
地旋腿(ちせんたい)	⬇Ⓚ	下
背龍爪(はいりゅうそう)	⇧Ⓚ	中

Jumping Attacks

ジャンプ攻撃

騰空斜掌(とうくうしゃしょう)	⇧+Ⓟ	中
騰空沖拳(とうくうちゅうけん)	⇧Ⓟ	中
飛天崩撃(ひてんほうげき)	⬀Ⓟ	中
跳刺腿(ちょうしたい)	⇧Ⓚ	中
地旋(じつむじ)	⇧(下降中)Ⓚ	下
登脚(とうきゃく)	⬆+Ⓚ	中
大ジャンプキック1	⬆Ⓚ	中
大ジャンプキック2	⬆(下降開始直後)Ⓚ	中
大ジャンプキック3	⬆⇦Ⓚ	中
大ジャンプキック4	⬆⇨Ⓚ	中
落葉旋風弾(らくようせんぷうだん)	(遠距離)⬋+Ⓚ	中

Counter Attacks

返し技
敵の技が発生した直後、
敵の近くで入力

燕旋擺柳(えんせんはいりゅう)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段パンチ返し
螺旋按掌(らせんあんしょう)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段キック返し

Throws

投げ技
敵の近くで入力
（特に注釈のないものは、敵が立ち状態のときのみ成立）

技名	コマンド	種類	備考
酔歩転身肘(すいほてんしんちゅう)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	酒+3
刀霞(かたながすみ)	⇙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
弧延落(こえんらく)	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ネックブリーカードロップ	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ジャイアントスイング	⇦⇖⇩⇙⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
*ガード&アタック②	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	キャッチ投げ	G&A
マシンガンニーリフト	⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
燕風輪翔(えんぷうりんしょう)	(敵しゃがみ中に)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
バックブリーカー	(敵の後ろで)Ⓟ+Ⓖ	上段背後投げ	
バックブリーカー	(敵の後ろで、敵しゃがみ中に)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段背後投げ	

Down Attacks

ダウン攻撃
敵がダウンしている状態で入力

技名	コマンド	種類
サッカーボールキック	⇙Ⓚ	ダウン攻撃
サマーソルトドロップ	⇧Ⓚ	ダウン攻撃
ボディープレス	⇧Ⓟ	ダウン攻撃
虎爪連蹴(こそうれんしゅう)	⬆Ⓟ	ダウン攻撃

FIGHITER'SMEGABOOKS

グレイス攻略編

GRACE

HOW ABOUT ENJOY A CUP OF TEA WITH ME?

I DON'T LIKE WHIMPY GUYS LIKE YOU.

WHIMP? WHO ME?

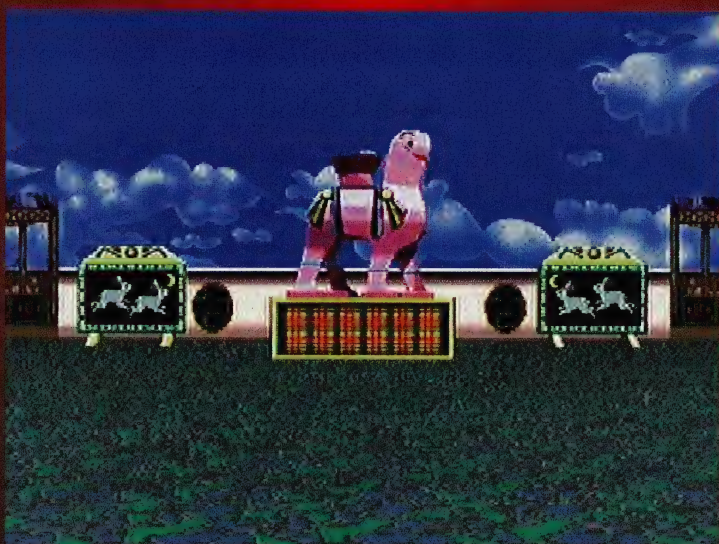
THOUGH I LOOK THIS WAY I HAVE ENTER INTO THE NEXT "NUTS CRACK".

OUCH!

KRAK

WOOOO

CHUP

SEE? I TOLD YOU THAT YOU ARE A WHIMP.

LIST OF MOST USEFUL ATTACKS 注目すべき技

GRACE グレイス

ビートターンレッグ

上・上・上段攻撃

発生時間の早いシングルビート(Ⓟ)の後、ハイキックを2発繰り出すコンビネーション。判定はすべて上段にあるものの、3発が連続技であるうえ、ヒットさせればダウンも奪える。相手の猛ラッシュをしのぐため、もしくは返し技として使っていくといいだろう。また、この技を含めたシングルビート始動の技は、すべてアイスレッグ(Ⓚ)からも発生させることができる。覚えておくと便利だ。

ⓅⓀⓀ

ティップスラップ

中段攻撃

手の甲を使ってビンタを喰らわす。判定は中段で、相手のガードを外す性質を持っている。よって、ガードされても反撃を受けることはなく、相手のガード&アタックの発生を相殺することも可能だ。ガードされてもおかまいなしで、発生時間の早い技を組み込んで、攻撃を継続させていくようにしよう。

⇨⇨Ⓟ

ブレードスラッシュ

中段攻撃

高く上げた足を振り降ろす中段の踵落とし。この技は相手のガードを外すことができるので、ティップスラップ(⇨⇨Ⓟ)ともども攻めの軸にしていきたい。また、見た目以上にリーチがあるので、ガードを固める相手に中間距離から使ってもいいだろう。ただし、"かわし"には弱いので、出しどころには注意が必要だ。

⇧+Ⓖ⇩+Ⓚ

シットスピン

下段攻撃

下段のスピンキック。ヒットさせればダウンを奪うことができるので、仕切り直したいときなどに使うといいだろう。また、このコマンド後にⓀを追加していけば、最大5発までシットスピンを出すことができる。これはすべての段階にディレイをかけることが可能なので、途中で止めてほかの技に連携させるなどして使っていこう。

⇩Ⓚ+Ⓖ

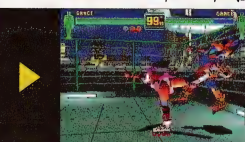
ブレードスピンリバース

上段攻撃

スーッと相手の前に出た後、強烈な上段のスピンキックを繰り出す。リーチが長く、遠距離からでも一気に間合いを詰めることが可能だ。また、この技は相手のガードを外す性質を持っているため、ガードさせれば優位な状況を作り出せる。しかし近距離用のブレードスピン(⇨⇨Ⓚ)ではガードを外せないので注意しよう。

⇨⇨Ⓚ+Ⓖ

ロングアクシスターン

中・中段攻撃

足技による中段2連発の美しいコンビネーション。もともとアーマーがない『バーチャ』キャラなどを相手にしたときは、1発目のロングアクシス(⇨Ⓚ+Ⓖ)で浮かすことができる。ガードされると反撃の機会を与えてしまうが、中間距離からならカウンターヒットを狙うような使いかたができる。また、アーマーを着用していない『バイパーズ』キャラなどには1発目と2発目が連続ヒットするぞ。

⇨Ⓚ+ⒼⓀ

キャメルスピンカッター

中・中・中段攻撃

ミドルキックを2発出した後、踵落としに連携する中段3連発のコンビネーション。この3発はすべて連続技になっており、ラストの踵落としで必ず相手をよろけさせることができる。どの段階でも技を止めることができるが、反撃の機会を与えてしまうだけであまり意味がない。使うならば間合いを広げる2発止めにしておこう。リーチの長さを利用して、中間距離からの牽制に使用するのは効果的だ。

⇘ⓀⓀⓀ

クロスブレードラウンチ

上・中・上段攻撃

片足で蹴りを繰り出す3連発のコンビネーション。3発すべてが連続技になっているうえ、2発目の判定だけが中段になっている。ここはすべての段階にかけることができるディレイを駆使したい。2、3発目を警戒し、"かわし"でさけてくる相手には、1発目で止めてから投げを入れてやろう。さらに、Ⓖボタンによるキャンセルが可能なクロスステップ(Ⓚ+ⒼⓀ)を折り混ぜていくと効果的だ。

Ⓚ+Ⓖ⇘ⓀⓀ

ショルダースルー

上段投げ

相手の足を取って持ち上げ、そのまま肩越しに後方へ投げる上段投げ。ダメージが少ないのが難点だが、壁ぎわに追い詰められたときはぜひともこの投げを狙っていきたい。相手を壁にぶつければダメージも大きく、その後には空中コンボで追い打ちできる。相手が受け身を取ってくるようならば、ターンビート(敵が背後にいるときⓅ)で受け身を潰し、確実に空中コンボをヒットさせよう。

⇩⇦Ⓟ+Ⓖ

フランケンシュタイナー

上段投げ

自らジャンプし、相手の顔に足を挟んで倒れ込むという投げ技。与えるダメージが大きくはないうえ、失敗すると自分もダメージを喰らってしまう。見せ技的要素が強いのだが、遠距離から走り込んでジャンプする、相手の起き上がりに重ねるなど、狙いどころはたくさんある。相手に屈辱を与えるつもりでガンガン狙っていこう。しかし、"かわし"には弱いので、それだけは頭に入れておくように。

(大ジャンプ中) ⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

Basic Techniques 基本戦術

シングルビート(Ⓟ)、もしくはアイスレッグ(Ⓚ)から始まる連続攻撃がグレースの武器だ。ビートハイキック(ⓅⓀ)やクロスステップ(Ⓚ+ⒼⓀ)のキャンセルで相手を翻弄し、キャメルスピンカッター(⇘ⓀⓀⓀ)とシットスピン(⇩Ⓚ+Ⓖ)の2択を迫っていこう。さらにガードを外せるティップスラップ(⇨⇨Ⓟ)とブレードスラッシュ(⇧+Ⓖ⇩+Ⓚ)を折り混ぜれば、中段攻撃のラッシュをかけることが可能だ。間合いが開いたら、ロングアクシス(⇨Ⓚ+Ⓖ)からの空中コンボを狙っていこう。

GRACE's Perfect List of Arts

グレイス全技表

Normal Attacks

通常攻撃

技名	コマンド	判定	備考
シングルビート	Ⓟ	上	
デュアルビート	ⓅⓅ	上上	
トリプルビート	ⓅⓅⓅ	上上上	
ウォールザップ	(壁の前で)ⓅⓅⓅ	上上 ヒット投げ	
クアッドビート	ⓅⓅⓅⓅ	上上上上	
バルカンビート	ⓅⓅⓅⓅⓅ	上上上上上	
ビートブロックバスター	ⓅⓅⓀ	上上中	G&A、上段アーマー破壊技
ビートハイキック	ⓅⓀ	上上	
ビートターンレッグ	ⓅⓀⓀ	上上上	
ビートロースピン	Ⓟ⇩Ⓚ	上下	
シットビート	⇩Ⓟ	下	
シットビートスピン	⇩ⓅⓀ	下下	
アイスレッグ	Ⓚ	上	
レッグビート	ⓀⓅ	上上	
ターンレッグ	ⓀⓀ	上上	
バルカンレッグ	ⓀⓀⓀ	上上上	
クロスキック	Ⓚ+Ⓖ	上	
クロスブレード	Ⓚ+Ⓖ⇘Ⓚ	上中	
クロスブレードラウンチ	Ⓚ+Ⓖ⇘ⓀⓀ	上中上	
クロスステップ	Ⓚ+ⒼⓀ	上上	
クロスステップラウンチ	Ⓚ+ⒼⓀⓀ	上上上	
ブレードスピン	⇨⇨Ⓚ	上	
ブレードスピンリバース	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	上	
ブラックアイス	Ⓟ+Ⓚ	中	
ティップスラップ	⇨⇨Ⓟ	中	上段アーマー破壊技
キャメルキック	⇘Ⓚ	中	
キャメルスピン	⇘ⓀⓀ	中中	
キャメルスピンカッター	⇘ⓀⓀⓀ	中中中	
キャメルハイスピン	⇘Ⓚ⇨⇨Ⓚ	中上	
ロングアクシス	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	
ロングアクシスターン	⇨Ⓚ+ⒼⓀ	中中	

技名	コマンド	判定	備考
ブレードスラッシュ	⇧+Ⓖ⇩+Ⓚ	中	
レッグラウンチ	⇘⇘Ⓚ	中	
ブロックスラップ	⇦Ⓟ	中	G&A、上段アーマー破壊技
ブロックバスター	⇦Ⓚ	中	G&A、上段アーマー破壊技
シットキャメル	⇩Ⓚ	下	
シットスピン	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	
シットスピン2	⇩Ⓚ+ⒼⓀ	下下	
シットスピン3	⇩Ⓚ+ⒼⓀⓀ	下下下	
シットスピン4	⇩Ⓚ+ⒼⓀⓀⓀ	下下下下	
シットスピン5	⇩Ⓚ+ⒼⓀⓀⓀⓀ	下下下下下	
クライムウォール	(大ジャンプ中、壁に接触して)⇧Ⓟ	移動	

Back Attacks

後ろ攻撃
敵に背を向けた状態で入力

技名	コマンド	判定	備考
ターンビート	Ⓟ	上	
ターンダブルビート	ⓅⓅ	上上	シングルビート始動の技に繋がる
ターンキック	Ⓚ	上	
スピンキックターン	⇧Ⓚ	中	
ローターンビート	⇩Ⓟ	下	
ロースピンキックターン	⇩Ⓚ	下	

Jumping Attacks

ジャンプ攻撃

技名	コマンド	判定	備考
ナックルハンマー	⇧+Ⓟ	中	シングルビート始動の技に繋がる
サマーソルトキック	⇖+Ⓚ	中	
コイン	⇧+Ⓚ	中	
ホッピングキック	⇧Ⓚ	中	
ブレードカッター	⇧⇩Ⓚ	下	
ナックルハンマー	⬆+Ⓟ	中	
ナックルハンマー	⬆Ⓟ	中	
フロントジャンプトー	⬈+Ⓚ	中	
ジャンプトー	⬆+Ⓚ	中	
エアローリングソバット	⬆Ⓚ	空中	
エアダイブ	⬆⇩Ⓚ	空中	
フレアトー	⬆(下降開始直後)Ⓚ	中	

フロントエアキック	⬆⇨Ⓚ	中
バックエアキック	⬆⇦Ⓚ	中
フレアキック	⬆(下降開始直後)⇩Ⓚ	中

Running Attacks

走り攻撃
走り中に入力

ランニングビート	Ⓟ	中	
ランニングタックル	Ⓟ+Ⓖ	中	上段アーマー破壊技
ダッシュブレード	Ⓚ	中	
ダッシュコイン	Ⓚ+Ⓖ	中	
サマーソルトキック	⇖Ⓚ	中	
スライディングキック	⇩Ⓚ	下	下段アーマー破壊技

Throws

投げ技
敵の近くで入力
(特に注釈のないものは、敵が立ち状態のときのみ成立)

ウォールスロー	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
タグハンドウォールクラッシュ	(壁を背にして)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
スクラッチハート	(壁の前で)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
アイスネメシス	⇨⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段投げ
ショルダースルー	⇩⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
フランケンシュタイナー	(大ジャンプ中)⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段投げ
シェルブレイクエルボー	(敵の横で)Ⓟ+Ⓖ	上段横投げ
バックスープレックス	(敵の後ろで)Ⓟ+Ⓖ	背後投げ

Down Attacks

ダウン攻撃
敵がダウンしている状態で入力

スピットキック	⇩Ⓚ	ダウン攻撃
スマートダイブ	⇧Ⓟ	ダウン攻撃

バン攻略編

BAHN

A TANKER HAS TURN OVER. THE GUS IS LEAKING FROM THE TANK AND IS SETING FIRE SOON. WE ARE IN TROUBLE NOW!!

oh!

SOMEONE CALL FOR RESCUE!!

THUNK

HA!

BATH FoooM

ALL YOU HAVE TO DO IS THIS.

LIST OF 注目すべき技 MOST USEFUL ATTACKS BAHN バン

超衆賭麗斗(スーパーストレート)

上段攻撃

上段の強烈なストレートパンチ。発生時間の早さ、相手に与えるダメージともに申し分なく、地上、空中問わず使っていける。また、ガードを外す性質を持っているため、ガードされても反撃を受けることはない。ただし"かわし"には弱いため、相手にかわされてから横投げをきめられてしまわないように注意しよう。

➡Ⓟ

仁義激闘破(じんぎげきとうは)

下段攻撃

相手の足を振り払うアーマー破壊技の下段攻撃。超衆賭麗斗(➡Ⓟ)と並び、バンのメインになる技のひとつだ。ガードされても反撃を受けることはないので、連携の要所要所に折り混ぜていくと効果的。下段の座拳骨(⇩Ⓟ)から、この技か、中段の拳華火(⇘Ⓟ)で相手に2択を迫っていくといいだろう。

⇙⬊Ⓟ

拳華火(こぶしはなび)

中段攻撃

相手を高く浮かすことができる中段のアッパー。ヒットさせた後は空中コンボに繋いでいこう。もしガードされても、パイ、カゲ、デュラル以外のキャラに反撃を受けることはない。この技を、しゃがみ状態から出したとき、発生時間が早いというメリットはあるものの、ほとんどのキャラから反撃を受けてしまうというデメリットがある。

⇘Ⓟ

鉄山靠(てつざんこう)

中段攻撃

背中から体当たりを喰らわすバン最強の中段攻撃。相手との距離が近ければ近いほど与えるダメージが大きく、相手を壁にぶつければさらなる追加ダメージも期待できる。また、相手のガードを外す性質を持つため、ガードされたところで反撃を受ける心配はない。地上、空中問わずガンガン使っていこう。

⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ

根性肘(こんじょうひじ)

中段攻撃

大きく後ろに身を引いた後、強烈な中段の肘打ちを繰り出す。アーマー破壊技でもあり、出始めのモーションで相手の出す技の多くをスカすことができるため、近距離戦で重宝する。ただし『バーチャ』キャラ、シバ、キッズアキラ、キッズサラ、ビーン、バーク、デクには、ガードされても反撃を受けず、ジェーン、マーラー、B.M.、くまちゃんにはアーマーの有無に関わらず反撃の機会を与えてしまう。

⇦⇨Ⓟ

蛇武流怒羅魂圧破(ダブルドラゴンアッパー)

中・中段攻撃

ジャンプしつつ拳を突き上げる怒羅魂圧破(⇨⇩⇘Ⓟ)を2発連続で繰り出すコンビネーション。1発目に相手のガードを外す性質があるものの、ガードされたときは反撃を受けてしまう。しかし、2発目の発生前に若干の間があるため、相手にとっては1発で止めるのか2発目まで出すのかを見抜くのは至難の技だ。また、空中コンボに使用するのには持ってこいの技であるといえる。

⇨⇩⇘Ⓟ⇨⇩⇘Ⓟ

烈火甲破弾(れっかこうはだん)

中・中段攻撃

ガード&アタックの甲破弾(⇦⇩⬃Ⓟ)の後、怒羅魂圧破(⇨⇩⬂Ⓟ)に似たモーションの技を繰り出すコンビネーション。2発目がアーマー破壊技になっているうえ、与えるダメージも通常のガード&アタックより大きい。さらに、ヒットさせた後は相手を空中に浮かすことができるので、空中コンボを狙うのにも最適だ。余裕があるときは肘鉄砲(⇦Ⓟ)よりもこちらを使ったほうがいいだろう。

⇦⇩⬃Ⓟ⇨⇩⬂Ⓟ

激弔般(ゲキチョウパン)

上段投げ

相手の頭をつかみ、強烈な頭突きを喰らわす。この技の後、相手はダウンせずに大きくよろけるため、その間に拳骨(Ⓟ)、もしくは怒羅魂圧破(⇨⇩⬂Ⓟ)をヒットさせることが可能だ。ここは相手を浮かすことができる怒羅魂圧破を狙っていくのがいいだろう。しかし、キッズアキラ、キッズサラ、ビーンの3キャラには、コマンドを早めに入力しないとガードされてしまうので注意しよう。

⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

刹那落とし(せつなおとし)

投げコンボ

壁投(Ⓟ+Ⓖ)の後、骨盤割(敵の後ろでⓅ+Ⓖ)に連携する投げコンボ。骨盤割部分は投げ抜けできないので、激弔般(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)と使い分けるならこの投げがおすすめだ。また、コマンドの入力を早めると、骨盤割ではなくダメージの少ない紀憂補懲忠(敵の横でⓅ+Ⓖ)に連携されてしまうので注意。さらにコマンドは(Ⓟ+Ⓖ⬅Ⓟ+Ⓖ)としてもいいので、通常のやりかたで出せない人はこちらを試してみよう。

Ⓟ+Ⓖ⇦⇦Ⓟ+Ⓖ

真威破(しんいは)

上段投げ

相手の手を胸元へ引き寄せ、頭突きでフッ飛ばす技。とくにダメージが大きいわけでもなく、コマンド入力が複雑なため、実戦には向いていない。見せ技として使っていくのがいいだろう。しかし、壁ぎわに追い詰めた相手にこの技をきめれば、投げ飛ばした後に壁にぶつけることができる。その場合は通常より若干ダメージが大きいので、壁ぎわ限定で使っていくというのもいい。

⬃⇨Ⓟ+Ⓖ

Basic Techniques 基本戦術

パンチから派生するコンビネーションを持っていないため、拳骨(Ⓟ)、座拳骨(⇩Ⓟ)からの攻撃がメインになるバン。これらで相手の動きを止めたら、超衆賭麗斗(➡Ⓟ)、仁義激闘破(⬃⬋Ⓟ)、拳華火(⬂Ⓟ)、鉄山靠(⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)、根性肘(⇦⇨Ⓟ)などの技に、つぎつぎと連携させていこう。また、空中コンボには鉄山靠、投げは激弔般(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)を使い、確実に相手の体力を奪い取っていく必要がある。バンには直線的な攻撃が多いので、相手の"かわし"には要注意だ。

BAHN's Perfect List of Arts

バン全技表

Normal Attacks

通常攻撃

技名	コマンド	判定	備考
拳骨(げんこつ)	Ⓟ	上	
超衆賭麗斗(スーパーストレート)	➡Ⓟ	上	上段アーマー破壊技
足蹴(あしげ)	Ⓚ	上	
速攻足蹴(そっこうあしげ)	⇨⇨Ⓚ	上	
鉄肘(てつひじ)	⇨Ⓟ	中	
鋼肘(はがねひじ)	⇨⇨Ⓟ	中	
肘根菩(ヒジコンボ)	⇨⇨Ⓟ⇨Ⓟ	中中	
肘鉄山(ひじてつざん)	⇨⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中中	上段アーマー破壊技
根性肘(こんじょうひじ)	⇦⇨Ⓟ	中	上段アーマー破壊技
拳華火(こぶしはなび)	➘Ⓟ	中	
怒羅魂圧破(ドラゴンアッパー)	⇨⇩⇘Ⓟ	中	
蛇武流怒羅魂圧破(ダブルドラゴンアッパー)	⇨⇩⇘Ⓟ⇨⇩⇘Ⓟ	中中	
甲破弾(こうはだん)	⇦⇩⇙Ⓟ	中	G&A
烈甲破弾(れっこうはだん)	⇦⇩⇙ⓅⓅ	中中	
烈火甲破弾(れっかこうはだん)	⇦⇩⇙Ⓟ⇨⇩⇘Ⓟ	中中	上段アーマー破壊技
鉄山靠(てつざんこう)	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	上段アーマー破壊技
弔般(チョウパン)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	上段アーマー破壊技
厄挫鬼苦(ヤクザキック)	⇘Ⓚ	中	
肘鉄砲(ひじでっぽう)	⇦Ⓟ	中	G&A、上段アーマー破壊技
座拳骨(ざげんこつ)	⇩Ⓟ	下	
仁義激闘破(じんぎげきとうは)	⇙➘Ⓟ	下	下段アーマー破壊技
下足蹴(したあしげ)	⇩Ⓚ	下	

Back Attacks

後ろ攻撃
敵に背を向けた状態で入力

技名	コマンド	判定
踵返捺苦流(ターンナックル)	Ⓟ	上
双踵返捺苦流(ダブルターンナックル)	ⓅⓅ	上上
踵返鬼苦(ターンキック)	Ⓚ	上
回転鬼苦踵返(スピンキックターン)	⇧Ⓚ	中
下踵返番治(ローターンパンチ)	⇩Ⓟ	下
下回転鬼苦踵返(ロースピンキックターン)	⇩Ⓚ	下

Jumping Attacks

ジャンプ攻撃

捺苦流般魔(ナックルハンマー)	⇧+Ⓟ	中
浪淋愚素罰徒(ローリングソバット)	⇧+Ⓚ	中
中浪淋愚素罰徒(ミドルローリングソバット)	⬀+Ⓚ	中
跳爪先鬼苦(ジャンプトーキック)	⇧(上昇中)Ⓚ	中
賓怒鬼苦(サイドキック)	⇧(下降中)Ⓚ	中
狼喝斗鬼苦(ローカットキック)	⇧⇩Ⓚ	下
捺苦流般魔(ナックルハンマー)	⬆+Ⓟ	中
跳爪先(ジャンプトー)	⬆+Ⓚ	中
前跳爪先(フロントジャンプトー)	⬈+Ⓚ	中
空浪淋愚素罰徒(エアローリングソバット)	⬆Ⓚ	空中
餌亜醍舞(エアダイブ)	⬆⇩Ⓚ	空中
前餌亜鬼苦(フロントエアキック)	⬆⇨Ⓚ	中
後餌亜鬼苦(バックエアキック)	⬆⇦Ⓚ	中
浮麗亜爪先(フレアトー)	⬆(下降開始直後)Ⓚ	中
舞降足鬼苦(フレアキック)	⬆(下降開始直後)⇩Ⓚ	中

Running Attacks

走り攻撃
走り中に入力

疾走衆斗麗斗(ランニングストレート)	Ⓟ	中	
疾走膝(ランニングニー)	Ⓚ	中	
跳鬼苦(ホップスピンキック)	⇧Ⓚ	中	
疾走飛鬼苦(ランニングジャンプキック)	⬀Ⓚ	中	
疾走竜狗留(ランニングタックル)	Ⓟ+Ⓖ	中	上段アーマー破壊技
奪首鉄山(ダッシュてつざん)	Ⓟ+Ⓚ	中	上段アーマー破壊技
滑込鬼苦(スライディングキック)	⇩Ⓚ	下	下段アーマー破壊技

Throws

投げ技

壁投(かべなげ)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
刹那落とし(せつなおとし)	Ⓟ+Ⓖ⇦⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
倒(たおし)	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
激弔般(ゲキチョウパン)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段投げ
真威破(しんいは)	⇙⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
手愚般努壁砕(タグハンドウォールクラッシュ)	(壁を背にして)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
卸金(おろしがね)	(壁の前で)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
杞憂補懲忠(きゅうほちょうちゅう)	(敵の横で)Ⓟ+Ⓖ	上段横投げ
骨盤割(こつばんわり)	(敵の後ろで)Ⓟ+Ⓖ	背後投げ

Down Attacks

ダウン攻撃
敵がダウンしている
状態で入力

止(とどめ)	⇩Ⓟ	ダウン攻撃
引導(いんどう)	⇩ⓅⓅ	ダウン攻撃
対曼足蹴(タイマンキック)	⇩Ⓚ	ダウン攻撃
特攻(とっこう)	⇧Ⓟ	ダウン攻撃

ラクセル攻略編

RAXEL

SCREEM!
YEAH!

HERE YOU ALL RAXEL. I'LL GET YOU THIS TIME.
BUT UNDER MY RULE!
THROW

YOU THINK YOU'RE A HOT STUFF, HUH?

OOOOPS!
CHOP! CHOP!

LIST OF MOST USEFUL ATTACKS 注目すべき技

RAXEL ラクセル

エルボーカット

中段攻撃

近距離戦用の中段攻撃。カウンターヒット、もしくはしゃがんでいる相手にヒットさせた場合、よろけを誘発することができる。相手がよろけたのを確認したら、回復される前にナックルクロウキック(⇨ⓅⓀ)に繋いでダウンを奪おう。ノーマルヒットの場合は、打撃技か、投げ技、"かわし"などに行動を振り分けよう。

⇨Ⓟ

デススピンアッパー

中段攻撃

ラクセルが持つ中段攻撃の中で、もっとも頼りになるのがこのデススピンアッパー。相手のガードを外す性質を持っているため、ガード&アタックを相殺することも可能だ。ヒットさせたときは、相手の受け身に注意しつつ、空中コンボに繋いでいこう。ただし、発生時間が遅いので技の出始めを潰されないように。

⇨⇩⇘Ⓟ

キックアウェイ

中段攻撃

発生時間が早く、リーチも長い中段攻撃。ガードされると特定のキャラには反撃を受けてしまうものの、使い勝手がよく、あらゆる場面で使っていける。さらにⒼボタンによるキャンセルを時折り混ぜていけば、フェイント効果も絶大。ジャブハイキック(ⓅⓀ)のキャンセルも折り混ぜつつ、投げと中段攻撃の2択を迫っていこう。

⇨Ⓚ

スカイスクリーマー

中段攻撃

相手を高く浮かすことができる中段攻撃。ガードされると危険だが、ヒットさせれば空中コンボに繋ぐことができ、結果的には大ダメージを期待できる。ガードされたときのことは考えずにガンガン狙っていきたい。また、ほかの技で相手を空中に浮かせ、この技に連携させるという使いかたもいいだろう。

Ⓚ+Ⓖ

ライトハンド

中・上・中段攻撃

エルボーカット(⇨Ⓟ)から始動する3連発のコンビネーション。エルボーカットがノーマルヒットなら3発連続で繋がるが、相手をよろけさせてしまった場合、2発目がスカッてしまう。また、3発目をガードされてしまうと、ウルフ、ジェフリー、ホーネット、デク以外のキャラには発生時間の早い技で返されてしまうことがある。2発目までで止め、投げとの2択を迫っていくのがいいだろう。

⇨ⓅⓅⓅ

デススピンコンボ

中・上・上段攻撃

3発が連続ヒットするコンビネーション。この技はエルボーカット(⇨Ⓟ)からも始動可能で、その場合は➡ⓅⓀⓅⓀ+Ⓖという簡単なコマンドで出すことができる。エルボーカットをガード、もしくはヒットさせた後にディレイをかけて使うのが効果的。また、コマンドを最後まで入力してしまっても、Ⓖボタンを押せば技の途中でコンビネーションを中断することができる。覚えておくと便利だ。

⇘ⓀⓅ⇨Ⓚ+Ⓖ

ダブルアッパー

中・中段攻撃

発生時間もそこそこの中段2連続攻撃。1発目をしゃがみガード中の相手に当てると、相手のガードを外すことができる。その場合、2発目が確定するので、ダウンを奪うことが可能だ。相手の顎が上がったグラフィックを確認してからでも十分間に合うので、ぜひとも実戦で試してほしい。ただし、直線的な攻撃ゆえ、"かわし"に弱く、立ちガードされると反撃を受けてしまうので注意。

↘ⓅⓅ

ギタートラスト

中段攻撃

ギターを正面に突き出すアーマー破壊技。発生時間は遅いがリーチが長いので、遠距離からの牽制に使っていくのがベスト。また、ガードされても反撃を受けることはなく、ヒットさせれば相手をフッ飛ばすことができる。ただし、モーションを読まれると"かわし"で回避されてしまうので、注意しておこう。

⇨⇨Ⓟ

デスキャノン

上段投げ

相手を豪快に投げ飛ばす技。コマンドが簡単なので必然的に使用頻度も高くなるだろう。デスキャノン単体でのダメージは低いが、前方に壁があれば、相手を浮かせてそのまま空中コンボに繋ぐことが可能。投げ抜けを警戒するならば、ダメージの高いデトロイトロックダウン(⇧+Ⓖ⇩+Ⓟ+Ⓖ)と使い分けていこう。

⇨⇨Ⓟ+Ⓖ

クリムゾン・スクリュー

中・中・中段攻撃

ギターを用いた3連発のコンビネーション。1発目をヒットさせると、2発目でダウン中の相手を拾い上げ、空中に高く浮かすことができる。また、しゃがみガード中の相手に1発目を当てるとよろけを誘発し、2発目が必ずヒットする。2発目と3発目の間に相手の攻撃を挟まれてしまうという弱点もあるが、3発目までガードさせれば反撃されることはない。使い勝手は決して悪くない技だ。

⇧+Ⓖ⇩+Ⓟ↘↘ⓅⓅ

デススピン・ローラー

上・上・上段攻撃

上段のスピンキックを3発連続で繰り出す。1発目が相手のガードを外す効果を持つため、ガードさせれば必ず2発目がヒットする。発生時間が早くダメージも高いうえ、"かわし"でも回避するのが難しい、といいことづくめだ。相手の隙をうかがって、地上、空中問わずに使っていこう。相手の"かわし"に強い数少ない技なので、壁ぎわに追い詰めたときなどは積極的に狙うといいだろう。

⇨Ⓚ+Ⓖ⇩↘⇨Ⓚ⇦↙⇩↘⇨Ⓚ

Basic Techniques 基本戦術

ライトスピン(ⓅⓅ)を牽制に使い、中段攻撃と投げ技の2択を仕かけていこう。主体となるのはデススピンアッパー(⇨⇩↘Ⓟ)とエルボーカット(⇨Ⓟ)。エルボーカットの後は、相手の状態をよく見てデススピンコンボ(↘ⓀⓅ⇨Ⓚ+Ⓖ)、デススピン・ローラー(⇨Ⓚ+Ⓖ⇩↘⇨Ⓚ⇦↙⇩↘⇨Ⓚ)、デスキャノン(⇨⇨Ⓟ+Ⓖ)、"かわし"(Ⓔ)などに連携するといい。また、相手を浮かせたときには確実に空中コンボをきめ、体力を削り取っていこう。

RAXEL's Perfect List of Arts

ラクセル全技表

Normal Attacks

通常攻撃

技名	コマンド	判定	備考
ジャブ	Ⓟ	上	
ライトスピン	ⓅⓅ	上上	
ライトスルー	ⓅⓅⓅ	上上中	
ライトスルースクワッシュ	(壁の前で)ⓅⓅⓅ	上上 ヒット投げ	
ジャブハイキック	ⓅⓀ	上上	
ルックス・ザット・キル	ⓅⓅⓀ	上上中	G&A、上段アーマー破壊技
ハイキック	Ⓚ	上	
バックオフ・キック	➡Ⓚ	上	
バックオフ・ディッチ	ⓀⓀ	上上	
コンボスカイスクリーマー	ⓀⓀⓀ	上上中	
スタンディングハイキック	(しゃがみ〜立ちの間に)Ⓚ	上	
デススピンキック	⇨Ⓚ+Ⓖ	上	上段アーマー破壊技
デススピン・スラッシュ	⇨Ⓚ+Ⓖ⇩⬂⇨Ⓚ	上上	上段アーマー破壊技
デススピン・ローラー	⇨Ⓚ+Ⓖ⇩⬂⇨Ⓚ⇦⬃⇩⬂⇨Ⓚ	上上上	上段アーマー破壊技
エルボーカット	⇨Ⓟ	中	
ナックルブラッククロウ	⇨ⓅⓅ	中上	
ライトハンド	⇨ⓅⓅⓅ	中上中	
ナックルクロウキック	⇨ⓅⓀ	中中	
アッパー	⬂Ⓟ	中	
ダブルアッパー	⬂ⓅⓅ	中中	
デススピンアッパー	⇨⇩⬂Ⓟ	中	
デススピントラスト	⇨⇩⬂Ⓟ⇨⇨Ⓟ	中中	上段アーマー破壊技
ギタートラスト	⇨⇨Ⓟ	中	上段アーマー破壊技
クリムゾン・スライサー	⇧+Ⓖ⇩+Ⓟ	中	
クリムゾン・V	⇧+Ⓖ⇩+Ⓟ⬂⬂Ⓟ	中中	
クリムゾン・スクリュー	⇧+Ⓖ⇩+Ⓟ⬂⬂ⓅⓅ	中中中	
フライングV	⬂⬂Ⓟ	中	
フライングスクリュー	⬂⬂Ⓟ	中中	
ミドルキック	⬂Ⓚ	中	
モーター・クルー	⬂ⓀⓅ	中上	

デススピンコンボ	⇘ⓀⓅ⇨Ⓚ+Ⓖ	中上上	
ロースピンコンボ	⇘ⓀⓅ⇩Ⓚ+Ⓖ	中上下	
キックアウェイ	⇨Ⓚ	中	
スカイスクリーマー	Ⓚ+Ⓖ	中	
ライトニングアッパー	⇦Ⓟ	中	G&A、上段アーマー破壊技
ブロックバスター	⇦Ⓚ	中	G&A、上段アーマー破壊技
シットジャブ	⇩Ⓟ	下	
ローサイドキック	⇩Ⓚ	下	
スライディングキック	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	
クライムウォール	(大ジャンプ中、壁に接触して)⇧Ⓟ	移動	

Back Attacks

後ろ攻撃
敵に背を向けた状態で入力

ターンパンチ	Ⓟ	上	
ターンパンチジャブ	ⓅⓅ	上上	ジャブ始動の技に繋がる
ターンキック	Ⓚ	上	
スピンキックターン	⇧Ⓚ	中	
ローターンパンチ	⇩Ⓟ	下	
ロースピンターンキック	⇩Ⓚ	下	

Jumping Attacks

ジャンプ攻撃

ホッピングハンマー	⇧+Ⓟ	中	ジャブ始動の技に繋がる
ローリングソバット	⇧+Ⓚ	上	
サマーソルトキック	⇖Ⓚ	中	
ホッピングキック	⇧Ⓚ	中	
レッグキラー	⇧⇩Ⓚ	下	
ジャンプハンマー	⬆+Ⓟ	中	
ジャンプハンマー	⬆Ⓟ	中	
ジャンプトー	⬆+Ⓚ	中	
フロントジャンプトー	⬈+Ⓚ	中	
エアローリングソバット	⬆Ⓚ	空中	
エアダイブ	⬆⇩Ⓚ	空中	
フロントエアキック	⬆⇨Ⓚ	中	
バックエアキック	⬆⇦Ⓚ	中	
フレアトー	⬆(着地ぎわ)Ⓚ	中	
フレアキック	⬆(下降開始直後)⇩Ⓚ	中	

Running Attacks

走り攻撃
走り中に入力

技名	コマンド	判定	備考
ランニングストレート	Ⓟ	中	
ランニングニー	Ⓚ	中	
ランニングタックル	Ⓟ+Ⓖ	中	上段アーマー破壊技
スライディングキック	⇩Ⓚ	下	下段アーマー破壊技
ランニングサマーソルト	⬁Ⓚ	中	
ホップスピンキック	⇧Ⓚ	上	
ランニングジャンプキック	⬃Ⓚ	中	

Throws

投げ技
敵の近くで入力
(特に注釈のないものは、
敵が立ち状態のときのみ成立)

技名	コマンド	判定
ウォールスロー	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
デスキャノン	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
デンジャラスノイズ	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
デトロイトロックダウン	⇧+Ⓖ⇩+Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
タグハンドウォールクラッシュ	(壁を背にして)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ウォールスクワッシュ	(壁の前で)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
スライディングレッグシザース	(敵の横で)Ⓟ+Ⓖ	上段横投げ
デスドロップ	(敵の後ろで)Ⓟ+Ⓖ	背後投げ

Down Attacks

ダウン攻撃
敵がダウンしている
状態で入力

技名	コマンド	判定
ギタークラッシュ	⇩Ⓟ	ダウン攻撃
グレイブポスト	⇩⇩Ⓟ	ダウン攻撃
スピットキック	⇩Ⓚ	ダウン攻撃
フライングタスク	⇧Ⓟ	ダウン攻撃

FIGHTERS MEGA MIX

トキオ攻略編

TOKIO

LOOK! IT'S TOKIO.

SCREAM

BOO~ BOO~

I'LL KILL YOU, CHICKEN SHIT.

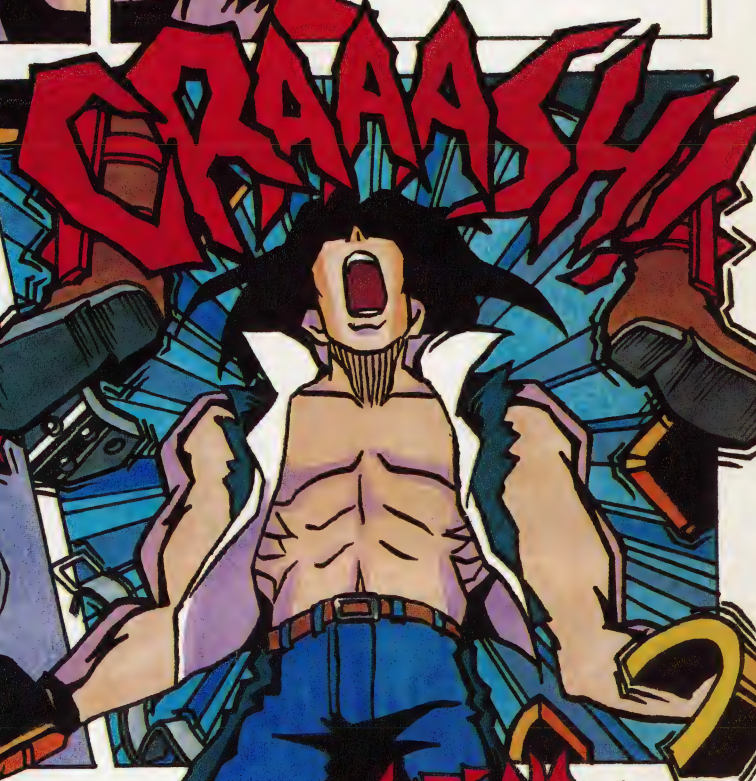
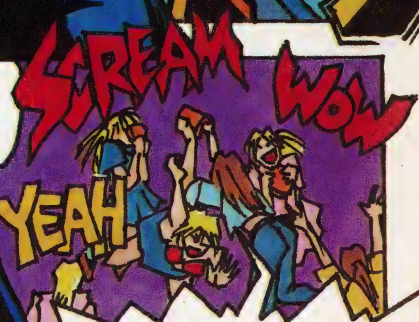
CRAAASH!!

TAKE THIS

ZANK

DO AS YOU LIKE HUH?

SCREAM

WOW

YEAH

IT'S THE PIECES OF THE ARMOR THAT TOKIO WAS WEARING!

LIST OF MOST USEFUL ATTACKS 注目すべき技

TOKIO トキオ

オープンロール

上・中・上段攻撃

パンチから肘、そしてロールキックへと続くコンビネーション。オープンスピン(ⓅⓀ)が連続技でないため、返し技としてはこれをメインに使っていくことになるだろう。1発目のパンチで相手の動きを止め、ディレイで2発目を出したとき、相手がしゃがみ状態、もしくはカウンターヒットによってよろけを誘発することができる。接近戦では、よろけを狙って、この2発止めを使うといいだろう。

ⓅⓅⓀ

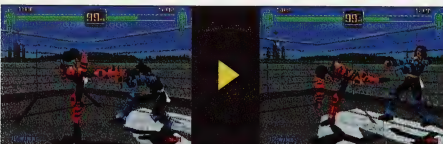
ライトニングアロー

中・上・上段攻撃

エルボーブロー(⇨ⓅⓅ)を繰り出した後、さらに上段のストレートパンチへと連携する。この3発はすべて連続でヒットし、ガードされても相手のガードを外すことが可能。ディレイをかけたオープンチェスト(ⓅⓅ)同様、接近戦の要になるコンビネーションだ。また、1発目のオープンエルボーはしゃがみ状態の相手にヒット、もしくはカウンターでヒットさせたときによろけを誘発することができる。

⇨ⓅⓅ⇩⇨Ⓟ

スターライトダンサー

中・中段攻撃

中段2連発の足技によるコンビネーション。1発目のプロダンサー(⇘Ⓚ+Ⓖ)は、Ⓖボタンでキャンセルすることが可能。また、ノーマルヒットでよろけを誘発できるため、中間距離からの牽制に重宝する。2発目のスターライトダンサーは、ガードされても相手のガードを外せるため、反撃を受ける心配はない。"かわし"でさけられてしまうという点だけに注意して使おう。

⇘Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓚ

トリプルロースピン

下・下・下段攻撃

3発のロースピンキックを連続して放つ連携。1発目と2発目の間はディレイをかけることが可能なので、とりあえず1発で止めておき、ディレイで2、3発目を出す、という使いかたがヒット率を高める意味で有効だ。また、多くの下段攻撃がそうであるように、地上でこの技を当てられた相手は受け身を取ることができない。仕切り直しをしたいときに1発目だけ出すというのもいいだろう。

⇩Ⓚ+Ⓖ⇩ⓀⓀ

ヒールドロップ

中段攻撃

中段の踵落とし。この技は見た目以上にリーチが長く、中間距離からの牽制に使っていける。ただし、"かわし"には弱いので過信は禁物だ。また、相手のガードを外す性質を持ち、ガードされたとしても反撃は受けない。スターライトダンサー(⇘Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓚ)、ライトニングアロー(⇨ⓅⓅ⇩⇨Ⓟ)と組み合わせて使っていこう。

⇧+Ⓖ⇩+Ⓚ

オープンアッパー

中段攻撃

トキオのアッパーはほかのキャラにくらべ発生時間が遅い。接近戦では技の出始めを潰されることが多いので、中間距離から狙っていくといいだろう。しかし、その分ガードされても反撃を受けることはなく、安心して使っていける。ただし、しゃがみ状態から出したときはパンチの速いキャラに返されるので注意。

⇘Ⓟ

ロースピンパンチ

下・上段攻撃

ダウンを奪えるロースピンキック(⇩Ⓚ+Ⓖ)の後、パンチを繰り出すコンビネーション。この後、コマンドを追加することにより、コンボ・リアクター(ⓀⓅⓅ)やコンボ・リアクタープラス(ⓀⓅⓅⓅ)に連携することができる。ロースピンキックをガードされた後にディレイをかけて出し、投げと中段攻撃の2択を迫っていこう。ただし、出鼻をくじかれやすいので、中間距離からの使用が原則だ。

⇩Ⓚ+ⒼⓅ

コンボ・ベントエッジ

上・上・上・上・上段攻撃

ロールキック(Ⓚ)からパンチを3発出し、ふたたびロールキックへと連携するコンビネーション。始めのロールキックをガードされても、途中のパンチが1発でも当たれば最後のまですべてヒットさせることができる。ディレイをかけつつ相手の起き上がりに重ねるなどして使っていこう。また、最後のⓀを⇩Ⓚと入力するとコンボ・リアクターコザック、⇘Ⓚにするとコンボ・トリックスプロに変化する。対地上、対空中と状況によって使い分けていくといい。

ⓀⓅⓅⓅⓀ

ファイヤーダーツ

中段攻撃

相手に向かって走っていき、強烈な跳び蹴りを喰らわす。相手のガードを外すこともできるトキオの代名詞的な技なのだが、このゲームにおいて、すべての走り攻撃は"かわし"に弱いという弱点を持っている。しかし、相手がガードを意識しているときは、逆に好都合だ。ガードを固める相手に使っていくといいだろう。

(走り中)Ⓚ

グランドアクセル

上段投げ

正面からの投げに関しては、どれも与えるダメージが変わらないトキオ。しかし、このグランドアクセルで相手を壁にぶつけたときのみ、ダメージは格段に大きくなる。壁ぎわに追い詰められたときは積極的に狙っていくといいだろう。また、ぶつけられて受け身をとるような相手には、空中コンボを狙っていこう。

⇨⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

Basic Techniques 基本戦術

ディレイをかけたオープンチェスト(ⓅⓅ)と、ロースピンパンチ(⇩Ⓚ+ⒼⓅ)からの2択が攻撃のメイン。オープンキャノン(⇨ⓅⓅ⇩⇨Ⓟ)やスターライトダンサー(⇘Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓚ)、ヒールドロップ(⇧+Ⓖ⇩+Ⓚ)を折り混ぜて、ガンガン押していこう。それと同時に"かわし"を随所に折り混ぜ、オープンアッパー(⇘Ⓟ)でカウンターヒットを狙い、その後に浮かせた相手に対してコンボ・ベントエッジ(ⓀⓅⓅⓅⓀ)をすべてヒットさせれば、ゴッソリ体力を奪い取ることができる。

トキオ's Perfect List of Arts

トキオ全技表

Normal Attacks

通常攻撃

技名	コマンド	判定
ジャスティスジャブ	Ⓟ	上
オープンチェスト	ⓅⓅ	上中
オープンアーム	ⓅⓅⓅ	上中上
オープンロール	ⓅⓅⓀ	上中上
オープンスピン	ⓅⓀ	上上
ロールキック	Ⓚ	上
リアクター	ⓀⓅ	上上
コンボ・リアクター	ⓀⓅⓅ	上上上
コンボ・リアクタープラス	ⓀⓅⓅⓅ	上上上上
コンボ・エッジ	ⓀⓅⓀ	上上上
コンボ・マキシエッジ	ⓀⓅⓅⓀ	上上上上
コンボ・トリックス	ⓀⓅⓅ⇖Ⓚ	上上上中
コンボ・ベントエッジ	ⓀⓅⓅⓅⓀ	上上上上上
コンボ・リアクターコザック	ⓀⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	上上上上下
コンボ・トリックスプロ	ⓀⓅⓅⓅ⇖Ⓚ	上上上上中
ロングロールキック	➡Ⓚ	上
スピンオフキック	Ⓚ+Ⓖ	上
スピンオフサンライズ	Ⓚ+ⒼⓀ	上中
スピンフロート	Ⓚ+ⒼⓀⓀ	上中中
スピンコザック	Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ	上下
カタパルトキック	⇨Ⓚ+Ⓖ	上
カタパルトハイ	⇨Ⓚ+ⒼⓀ	上上
カタパルトミッド	⇨Ⓚ+Ⓖ⇘Ⓚ	上中
カタパルトロー	⇨Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ	上下
オープンアッパー	⇘Ⓟ	中
オープンエルボー	⇨Ⓟ	中
エルボーブロー	⇨ⓅⓅ	中上
オープンアームブロー	⇨ⓅⓅⓅ	中上中
ライトニングアロー	⇨ⓅⓅ⇩⇨Ⓟ	中上上
ミドルキック	⇘Ⓚ	中
クラッチステップ	⇘ⓀⓀ	中中

技名	コマンド	判定	備考
ダブルクラッチキック	⬂ⓀⓀ⇨Ⓚ	中中中	上段アーマー破壊技
プロダンサー	⬂Ⓚ+Ⓖ	中	
スターライトダンサー	⬂Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓚ	中中	上段アーマー破壊技
スナップニー	⇨Ⓚ	中	
スタンディングトーキック	(しゃがみ～立ちの間に)Ⓚ	中	
ヒールドロップ	⇧+Ⓖ⇩+Ⓚ	中	
ブロックバスター	⇦Ⓚ	中	G&A、上段アーマー破壊技
シットジャブ	⇩Ⓟ	下	
ローキック	⇩Ⓚ	下	
ロースピンキック	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	
ロースピンパンチ	⇩Ⓚ+ⒼⓅ	下上	
ロースピンハイ	⇩Ⓚ+ⒼⓀ	下上	
ロースピンロー	⇩Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ	下下	
トリプルロースピン	⇩Ⓚ+Ⓖ⇩ⓀⓀ	下下下	
ベリーフラップ	⇨⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	移動	
ベリーフラップパンチ	⇨⇩Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	移動 上	上段アーマー破壊技
ベリーフラップキック	⇨⇩Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ	移動 中	上段アーマー破壊技
クライムウォール	(大ジャンプ中、壁に接触して)⇧Ⓟ	移動	

Back Attacks

後ろ攻撃
敵に背を向けた状態で入力

技名	コマンド	判定	備考
ターンパンチ	Ⓟ	上	
ターンパンチジャブ	ⓅⓅ	上上	ジャスティスジャブ始動の技に繋がる
ターンパンチロールキック	ⓅⓀ	上上	
ターンロールキック	Ⓚ	上	
ターンロールキックジャブ	ⓀⓅ	上上	リアクター始動の技に繋がる
スピンキックターン	⇧+Ⓚ	中	
ローターンパンチ	⇩Ⓟ	下	
ターンロースピンキック	⇩Ⓚ	下	

Jumping Attacks

ジャンプ攻撃

技名	コマンド	判定	備考
ジャンプハンマー	⇧+Ⓟ	中	ジャスティスジャブ始動の技に繋がる
ローリングソバット	⇧+Ⓚ	中	
ミドルホップスピンキック	⬀+Ⓚ	中	
トリックス	⬁Ⓚ	中	
ホッピングキック	⇧Ⓚ	中	
ローカットキック	⇧⇩Ⓚ	下	

スラストパンチエア	⬆+Ⓟ	中
ジャンプハンマー	⬆Ⓟ	中
ジャンプトー	⬆+Ⓚ	中
フロントジャンプトー	⬈+Ⓚ	中
エアローリングソバット	⬆Ⓚ	空中
エアダイブ	⬆⇩Ⓚ	空中
フロントエアキック	⬆⇨Ⓚ	中
バックエアキック	⬆⇦Ⓚ	中
フレアトー	⬆(着地ぎわ)Ⓚ	中
フレアキック	⬆(下降開始直後)⇩Ⓚ	中

Running Attacks

走り攻撃
走り中に入力

ランニングストレート	Ⓟ	中	
ファイヤーダーツ	Ⓚ	中	
ホップスピンキック	⇧Ⓚ	中	
ランニングジャンプキック	⬀Ⓚ	中	
ランニングタックル	Ⓟ+Ⓖ	中	上段アーマー破壊技
スライディングキック	⇩Ⓚ	下	下段アーマー破壊技

Throws

投げ技
敵の近くで入力
(特に注釈のないものは、
敵が立ち状態のときのみ成立)

ウォールスロー	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
スナップストール	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ショルダースロー	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
グランドアクセル	⇨⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段投げ
ポイズンアイビー	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
バックウォールラッシュ	(壁の前で)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
デッドエンドダブルニー	(壁の前で)⇦⇨Ⓚ	上段投げ
タグハンドウォールクラッシュ	(壁を背にして)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ネックスラッシング	(敵の横で)Ⓟ+Ⓖ	上段横投げ
バックスープレックス	(敵の後ろで)Ⓟ+Ⓖ	背後投げ

Down Attacks

ダウン攻撃
敵がダウンしている
状態で入力

スピットキック	⇩Ⓚ	ダウン攻撃
イーグルランディング	⇧Ⓟ	ダウン攻撃

サンマン攻略編

FIGHTERS MEGAMIX SANMAN

BRRRR

PANG!!

SHHHHH

LIST OF MOST USEFUL ATTACKS 注目すべき技

SANMAN サンマン

ブーストキック

上・中・上段攻撃

サンマンパンチ(Ⓟ)から始動する3連発のコンビネーション。3発がすべて連続技になっているうえ、2発目が中段となっている。しゃがんでいる相手に2発目を当てれば、3発目は必ずヒットする。また、3発目がキックにはキャンセルをかけることができるので、サンマンパンチキック(ⓅⓀ)のキャンセルとともにフェイントに使い、投げ技と中段攻撃の2択を仕かけていくといいだろう。

Ⓟ⇘ⓅⓀ

ダブルアッパーピーチ

中・中・中段攻撃

アッパーを2発続けて繰り出した後、ヒップアタックへと連携するコンビネーション。3発が連続して繋がるうえ、1発目と2発目の間にはディレイをかけることが可能だ。1発目のアッパーがヒットしたかどうかを確認してから2、3発目を出していくようにしよう。さらにアッパー1発止めからの投げを折り混ぜれば、相手をかく乱することができる。"喰らい投げ"に注意しつつガンガン狙っていこう。

⇘ⓅⓅⓀ

ジャックナイフスロー

中段攻撃

身をかがめた後、相手を足元からすくい上げる中段の浮かし技。この技をガードされたときはほとんどのキャラに反撃の機会を与えてしまうが、相手の横や背後でコマンドを入力すると、横投げ、背後投げとの自動選択になってくれるので使い勝手はよい。主として"かわし"の後に狙っていくようにしよう。

⇘Ⓟ+Ⓖ

エルボースマッシュ

中段攻撃

相手の脳天を目がけ、肘を落とす中段攻撃。サンマン唯一の単発攻撃によるガード外し技であり、アーマー破壊技である。連続技の間に折り混ぜていけばラッシュをかけることが可能だ。相手の"かわし"でスカされてしまうようならば、中間距離から突然出すなどして、カウンターヒット狙いに切り替えていくといいだろう。

⇨⇨Ⓟ

ラウンドトリップハンマースロー

中・中段攻撃

頭上から両手を振り下ろすパワーハンマー(⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)の後、ジャクナイフスローへと連携するコンビネーション。この技におけるジャックナイフスローは、相手のガードを外す性質を持つうえ、相手を空中に浮かすことができる。また、この連携にはディレイをかけることができるので、相手の起き上がりに1発目を出し、ディレイをかけてから2発目のヒットを狙うという使いかたが有効だ。

⇩Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓖ

ビーストハンター

投げコンボ

ベアハッグから相手を地面に叩きつけ、そのままジャイアントスイングへと移行する投げコンボ。途中の段階で投げ抜けされてしまうようならば、エレファントハッグ(⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇦⇦Ⓟ+Ⓖ)と使い分けていくといいだろう。また、技の最後の部分にあたるジャイアントスイングはダウン投げのものと同一であるため、この後にスライディングキック(走り中⇩Ⓚ)を入れて追い打ちをかけることが可能だ。

⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ

ウルトラオーバードライブ

投げコンボ

ファイナルオーバードライブ(⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇦⇩⇨⇧⇦Ⓟ+Ⓖ)をさらに強力にした投げコンボ。投げ抜けされやすいこの一連の投げコンボは、とにかく使い分けが重要だ。このウルトラオーバードライブをはじめ、毎回、異なった投げコンボに連携させていくといいだろう。また、⇦⇩⇨⇧⇦Ⓟ+Ⓖの部分で発生する、グルンと回してからの叩きつけは、決して投げ抜けされることがない。ここまで持ってこれれば投げ抜けの心配はいらないぞ。

⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ⇧⇩Ⓟ+Ⓖ⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇦⇩⇨⇧⇦Ⓟ+Ⓖ

パイルドライバー

下段投げ

相手を逆さまに持ち上げ、地面に脳天を打ちつける。この技はしゃがんでいる状態の相手のみを投げることができるので、強力な投げコンボを恐れてしゃがむ相手に使っていきたい。この技の強みとして、ほとんどのキャラのしゃがみパンチを"喰らい投げ"できるという利点がある。相手のしゃがみパンチに逐一反応し、そのつど確実に狙っていけば勝率は格段にアップするはずだ。

(敵しゃがみ中に)⇘⇘Ⓟ+Ⓖ

ジャイアントスイング2

ダウン投げ

ダウンしている相手の足を抱え、そのままジャイアントスイングを仕かけるというダウン投げ。サンマンパンチキック(ⓅⓀ)やトリプルパワーノック(⇦⇨ⓅⓅⓅ)のヒット後などに狙っていこう。また、この投げで壁にぶつかった相手が受け身を取らなかった場合はふたたびジャイアントスイング、壁にぶつからなかったときにはスライディングキック(走り中⇩Ⓚ)を仕かけていくようにしよう。

(敵が自分に足を向けているとき、近くで)⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ

Basic Techniques 基本戦術

サンマンパンチキック(ⓅⓀ)とブーストキック(Ⓟ⇘ⓅⓀ)のキャンセルを軸に、相手に投げ技と中段攻撃の2択を迫っていこう。打撃はダブルアッパーピーチ(⇘ⓅⓅⓀ)やトリプルパワーノック(⇦⇨ⓅⓅⓅ)の1発止めがベスト。そこから最後まで出すか、投げ技に移行するかで相手にふたたび2択を仕かけていきたい。注意しなくてはいけないのは、投げ抜けされないよう毎回違った投げ技を使っていくということ。そこに下段投げ、ダウン投げを折り混ぜていければ完璧だ。

SANMAN's Perfect List of Arts

サンマン全技表

Normal Attacks

通常攻撃

技名	コマンド	判定	備考
サンマンパンチ	Ⓟ	上	
ワンツーパンチ	ⓅⓅ	上中	
ワンツーハンマー	ⓅⓅⓅ	上中中	
ワンツークラッシュ	(壁の前で)ⓅⓅⓅ	上中 ヒット投げ	
サンマンパンチアッパー	Ⓟ⇘Ⓟ	上中	
ブーストキック	Ⓟ⇘ⓅⓀ	上中上	
サンマンパンチキック	ⓅⓀ	上上	
サンマンキック	Ⓚ	上	
エルボースマッシュ	⇨⇨Ⓟ	中	上段アーマー破壊技
パワーノック	⇦⇨Ⓟ	中	
ダブルパワーノック	⇦⇨ⓅⓅ	中中	
トリプルパワーノック	⇦⇨ⓅⓅⓅ	中中中	
サンマンアッパー	⇘Ⓟ	中	
ダブルアッパー	⇘ⓅⓅ	中中	
ダブルアッパーピーチ	⇘ⓅⓅⓀ	中中中	
ジャックナイフスロー	⇘Ⓟ+Ⓖ	中	
イグニッションパンチ	⇨Ⓟ	中	
ジェネレーターパンチ	⇨ⓅⓅ	中中	
ファイヤージェネレーターパンチ	⇨ⓅⓅⓅ	中中中	
アトミックジェネレーターパンチ	⇨ⓅⓅⓅⓅ	中中中中	
フュージョンジェネレーターパンチ	⇨ⓅⓅⓅⓅⓅ	中中中中中	
パワーハンマー	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
ダブルパワーハンマー	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓟ	中中	
ラウンドトリップハンマースロー	⇩Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓖ	中中	
ピーチボンバー	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
ダブルピーチボンバー	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ+Ⓖ	中中	
ミドルサンマンキック	⇘Ⓚ	中	
ブロックボンバー	⇦Ⓚ	中	G&A、上段アーマー破壊技
ローパンチ	⇩Ⓟ	下	
ローサンマンキック	⇩Ⓚ	下	
レッグスロー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	

Back Attacks

後ろ攻撃
敵に背を向けた状態で入力

ターンナックル	Ⓟ	上	
ターンナックルパンチ	ⓅⓅ	上上	サンマンパンチ始動の技に繋がる
ターンキック	Ⓚ	上	
スピンキックターン	⇧Ⓚ	中	
ローターンパンチ	⇩Ⓟ	下	
ロースピンキックターン	⇩Ⓚ	下	

Jumping Attacks

ジャンプ攻撃

サンマンハンマー	⇧+Ⓟ	中
ローリングソバット	⇧+Ⓚ	中
ミドルローリングソバット	⇗+Ⓚ	中
ホッピングキック	⇧Ⓚ	中
レッグブレイカー	⇧⇩Ⓚ	下
スカイバーナー	⬆Ⓟ	中
ナックルハンマー	⬆⇨Ⓟ	中
ジャンプトー	⬆+Ⓚ	中
フロントジャンプトー	⬈+Ⓚ	中
ピーチフォール	⬆Ⓚ	中
フロントエアキック	⬆⇨Ⓚ	中
バックエアキック	⬆⇦Ⓚ	中
エアダイブ	⬆⇩Ⓚ	空中
ライダートー	⬆(着地ぎわ)Ⓚ	中
ライダーキック	⬆(下降開始直後)⇩Ⓚ	中

Running Attacks

走り攻撃
走り中に入力

サンマンアタック	Ⓟ	中	
ランニングピーチボンバー	Ⓚ	中	
スライディングキック	⇩Ⓚ	下	下段アーマー破壊技
ホップスピンキック	⇧Ⓚ	中	
ランニングジャンプキック	⇗Ⓚ	中	

Throws

投げ技
敵の近くで入力
（特に注釈のないものは、
敵が立ち状態のときのみ成立）

技名	コマンド	属性
サンマンナイスカン	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
バックボーンクラック	⇨⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段投げ
ベアハッグ	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
エレファントハッグ	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇦⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
シーライオンハッグ	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
ビーストハンター	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
ジャイアントスイング	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ	上段投げ
オーバードライブ	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
フルオーバードライブ	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
ファイナルオーバードライブ	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ⇨⇦Ⓟ+Ⓖ ⇦⇩⇨⇧⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
ダブルオーバードライブ	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
マキシマムオーバードライブ	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ⇨⇦Ⓟ+Ⓖ ⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇦⇩⇨⇧⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
アニマルハウリング	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ⇧⇩Ⓟ+Ⓖ ⇦⇩⇨⇧⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
ウルトラオーバードライブ	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ⇧⇩Ⓟ+Ⓖ ⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇦⇩⇨⇧⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
タグハンドウォールクラッシュ	（壁を背にして）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
スパークスクラッチ	（壁の前で）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
サンマンボム	（壁の前で）⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
パイルドライバー	（敵しゃがみ中に）⬂⬂Ⓟ+Ⓖ	下段投げ
パワーハンティング	（壁の前で、敵しゃがみ中に）⇩Ⓟ+Ⓖ	下段投げ
フルフェイスクラッシュ	（敵の横で）Ⓟ+Ⓖ	上段横投げ
ウィリードロップ	（敵の後ろで）Ⓟ+Ⓖ	上段背後投げ

Down Attacks

[illegible]いる
[illegible]

技名	コマンド	属性
メガトンスタンプ	⇩Ⓚ	ダウン攻撃
ピーチバーガー	⇧Ⓟ	ダウン攻撃
マックストリップ	（敵が自分に頭を向けているとき、近くで）⇩⇦⇨Ⓟ	ダウン投げ
ジャイアントスイング2	（敵が自分に足を向けているとき、近くで）⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ	ダウン投げ

ジェーン攻略編

FIGHTERS MEGAMIX JANE

SCORE

NUTS CRACK

NUTS CRACK

NUTS CRACK

BAM!

ANYBODY WHO CAN BEAT MY SCORE, THE TAB'S ON ME.

CORE

250

CLING!

CRASH!

NICE CHANCE. I WANTED TO EAT THE STEAK HERE.

HA…THAT SOME CONFIDENCE YOU HAVE THERE BABY.

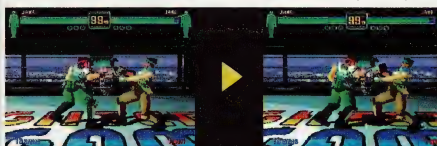
YO! I DON'T NEED THE STEAK. BUT COULD YOU PAY FOR THE MACHINE FOR ME?

THAT CAN'T BE REAL.

LIST OF MOST USEFUL ATTACKS 注目すべき技

JANE ジェーン

ダブルクラップ

上・上段攻撃

上段のパンチを2発連続で繰り出す。ここからさらに5種類の技に連携することができるのだが、連続してヒットするのはトリプルバッシュ(ⓅⓅⓅ)とダブルクラップラッシュキック(ⓅⓅⓀ)のみ。このふたつをおもに使用し、"かわし"でさけようとする相手にはコンボレイドニー(ⓅⓅ⇨Ⓚ)を仕かけていくといいぞ。1発目と2発目の間にディレイをかけて使っていけば、より効果的だ。

ⓅⓅ

コンボスイッチアッパー

上・上・中段攻撃

ナックルハイキック(ⓅⓀ)から中段のアッパーに連携するコンビネーション。3発が連続でヒットするうえ、ガードされても反撃を受ける心配がない。この最後のアッパーはトスアッパー(⇘Ⓟ)やライジングアッパー(↘Ⓟ)とは別のもので、ダウンを奪うことは可能だが、高く浮かすには至らない。受け身を取るような相手には、着地ぎわに投げと中段攻撃の2択を迫ってやろう。

ⓅⓀⓅ

トスアッパー

中段攻撃

相手を高く浮かすことができる中段のアッパー。ガードされてもパイ、サラ、カゲ、デュラル、ピッキー以外のキャラに反撃されることはなく、同系列の技であるライジングアッパー(↘Ⓟ)のほうはパイ、サラ、デュラル、ピッキー以外には反撃されない。対戦するキャラに応じて、接近戦で狙っていこう。

⇘Ⓟ

ニーランチャー

中段攻撃

中段の膝蹴り。トスアッパー(⇘Ⓟ)やライジングアッパー(↘Ⓟ)と同じく、ヒットさせれば相手を高く浮かすことができる。ローナックル(⇩Ⓟ)からの選択肢のひとつとして各種投げ技と使い分けていくといいぞ。また、この技は相手のガードを外す性質を持っているので、ガードされても反撃を受ける心配がない。

⬇⇨Ⓚ

ロースピンアップ

下・上段攻撃

下段のスピンキックの後、続けてハイキックを繰り出すコンビネーション。1発目のロースピンキック(⇩Ⓚ+Ⓖ)をヒットさせれば続けて2発目が必ずヒットし、ダウンを奪うことができる。近〜中間距離で相手の動きを止めるのに重宝するぞ。また、ディレイをかけることができるので、1発目をガードしてから反撃にくる相手に対して、カウンターヒットを狙うといいだろう。

⇩ⓀⓀ

ダウンスマッシュ

中・中段攻撃

ボディーブロー(⇨Ⓟ)から始動する中段2発のコンビネーション。連続でヒットを狙えるが、ガードされると相手に反撃の機会を与えてしまうため、ディレイをかけてうまく当てていきたい。また、ボディーブローをカウンターヒットさせる、もしくはしゃがみ状態の相手に当てることにより、よろけを誘発することが可能。相手をよろけさせたら中段と投げの2択を迫っていこう。

⇨ⓅⓅ

スイングアッパートラスト

中・上段攻撃

大振りなアッパーから上段のストレートパンチに連携するコンビネーション。1発目のスイングアッパー(⬊Ⓟ+Ⓚ)は、発生時間こそ遅いものの相手に与えるダメージが大きい。さらに相手のガードを外す性質を持っており、この技をガードさせれば2発目のストレートパンチを必ずヒットさせることができる。組み合わせて使えばガード不能技と変わらない威力を発揮するだろう。

⬊Ⓟ+Ⓚ⇦⇨Ⓟ

トルネードパンチ

中段攻撃

ジェーンの持つ技の中で、最大のダメージ量を誇る中段攻撃。相手のガードを外す性質を持つため、その後に反撃を受けることがなく、地上、空中問わず使っていける。また、この技の破壊力は距離によって変化し、遠ければ遠いほど大きくなる。遠距離から先端をヒットさせるつもりで出していこう。

⇦⬋⇩⬊⇨Ⓟ

クロールトルネードパンチ

下段攻撃

トルネードパンチ(⇦⬋⇩⬊⇨Ⓟ)の下段版。出始めのモーションがトルネードパンチに酷似しているため、相手に見切られにくいという利点がある。相手がガードに終始するうちは、ふたつを使い分けていくといいぞ。また、距離によって与えるダメージが変化するので、なるべく遠い間合いから狙っていくように。

⇨⇩⬊Ⓟ

スーパーコンボニーランチャー

上段投げ・中段攻撃

相手の頭をつかんで膝蹴りを2発喰らわした後、ニーランチャーに続く。投げ技であるクリンチニーグラブ(⇦⬋⇩⬊⇨Ⓚ+Ⓖ)さえ入ってしまえば、ニーランチャーは必ずヒットする。与えるダメージは全部加算しても意外と少ないので、浮いた相手に対し空中コンボを確実にきめていきたい。高い位置で受け身を取る相手にはトルネードパンチ(⇦⬋⇩⬊⇨Ⓟ)を狙っていくといいぞ。

⇦⬋⇩⬊⇨Ⓚ+Ⓖ⇩⇨Ⓚ

Basic Techniques 基本戦術

ダブルクラップ(ⓅⓅ)からの連携と、ボディーブロー(⇨Ⓟ)からの2択攻撃が接近戦のメインとなる。そこにナックルハイキック(ⓅⓀ)キャンセル、トスアッパー(⬊Ⓟ)、ローナックルスピン(⇩ⓅⓀ)、ニーランチャー(⬇⇨Ⓚ)を折り混ぜていこう。そして中間距離からはトルネードパンチ(⇦⬋⇩⬊⇨Ⓟ)とスイングアッパートラスト(⬊Ⓟ+Ⓚ⇦⇨Ⓟ)を狙っていきたい。ただし、相手の"かわし"にはつねに注意しておくこと。中段攻撃を警戒し、相手が立ちガードしたらスーパーコンボニーランチャー(⇦⬋⇩⬊⇨Ⓚ+Ⓖ⇩⇨Ⓚ)をブチ込み、その後の空中コンボをしっかりとキメてやろう。

JANE's Perfect List of Arts

ジェーン全技表

Normal Attacks

通常攻撃

技名	コマンド	判定	備考
クラップナックル	Ⓟ	上	
ダブルクラップ	ⓅⓅ	上上	
ナックルハイキック	ⓅⓀ	上上	
コンボスイッチアッパー	ⓅⓀⓅ	上上中	
トリプルバッシュ	ⓅⓅⓅ	上上中	
コンボウォールスクラッチ	(壁の前で)ⓅⓅⓅ	上上 ヒット投げ	
コンボブロックストレート	ⓅⓅ⇦Ⓟ	上上中	G＆A、上段アーマー破壊技
ダブルクラップラッシュキック	ⓅⓅⓀ	上上上	
コンボレイドニー	ⓅⓅ⇨Ⓚ	上上 上段投げ	
ロースピンコンボ	ⓅⓅ⇩Ⓚ	上上下	
スマートキック	Ⓚ	上	
スタンディングハイキック	(しゃがみ〜立ちの間に)Ⓚ	上	
トスアッパー	⇘Ⓟ	中	
ライジングアッパー	⬊Ⓟ	中	
ボディーブロー	⇨Ⓟ	中	
ダウンスマッシュ	⇨ⓅⓅ	中中	
パワースマッシュ	⇨⇨Ⓟ	中	上段アーマー破壊技
ツーハンドバッシュ	⇩⇨Ⓟ	中	
レイジ・レディ	Ⓟ+Ⓚ	中	上段アーマー破壊技
スイングアッパー	⇘Ⓟ+Ⓚ	中	上段アーマー破壊技
スイングアッパートラスト	⇘Ⓟ+Ⓚ⇦⇨Ⓟ	中上	
トルネードパンチ	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ	中	上段アーマー破壊技
ブロックストレート	⇦Ⓟ	中	G＆A、上段アーマー破壊技
ミドルスピンキック	⇘Ⓚ	中	
カットニー	⇨Ⓚ	中	
ニーランチャー	⬇⇨Ⓚ	中	
ローナックル	⇩Ⓟ	下	
ローナックルスピン	⇩ⓅⓀ	下下	

クロールトルネードパンチ	⇨⇩⬁Ⓟ	下	下段アーマー破壊技
ロースピンキック	⇩Ⓚ	下	
ロースピンアップ	⇩ⓀⓀ	下上	
ダブルロースピンキック	⇩Ⓚ⇩Ⓚ	下下	
クライムウォール	(大ジャンプ中、壁に接触して)⇧Ⓟ	移動	
ウォールダイブ	(壁登り中)⇧Ⓟ	中	上段アーマー破壊技

Back Attacks

後ろ攻撃
敵に背を向けた状態で入力

ターンナックル	Ⓟ	上	
ターンダブルナックル	ⓅⓅ	上上	クラップナックル始動の技に繋がる
ターンキック	Ⓚ	上	
スピンキックターン	⇧Ⓚ	中	
ローターンナックル	⇩Ⓟ	下	
ロースピンキックターン	⇩Ⓚ	下	

Jumping Attacks

ジャンプ攻撃

ジャンプハンマー	⇧+Ⓟ	中	クラップナックル始動の技に繋がる
ローリングソバット	⇧+Ⓚ	中	
ミドルローリングソバット	⬀+Ⓚ	中	
ホッピングキック	⇧Ⓚ	中	
ローカットキック	⇧⇩Ⓚ	中	
ジャンプハンマー	⬆Ⓟ	中	
スラストパンチエア	⬆+Ⓟ	中	
ジャンプトー	⬆+Ⓚ	中	
フロントジャンプトー	⬈+Ⓚ	中	
エアローリングソバット	⬆Ⓚ	空中	
エアダイブ	⬆⇩Ⓚ	空中	
フロントエアキック	⬆⇨Ⓚ	中	
バックエアキック	⬆⇦Ⓚ	中	
フロントエアキック	⬆(着地ぎわ)Ⓚ	中	
フレアキック	⬆(下降開始直後)⇩Ⓚ	中	

Running Attacks

走り攻撃
走り中に入力

技名	コマンド	属性	備考
ランニングナックル	Ⓟ	中	
ランニングニー	Ⓚ	中	
ホップスピンキック	⇧Ⓚ	中	
ランニングジャンプキック	⬀Ⓚ	中	
ランニングタックル	Ⓟ+Ⓖ	中	上段アーマー破壊技
スライディングキック	⇩Ⓚ	中	下段アーマー破壊技

Throws

投げ技
敵の近くで入力
(特に注釈のないものは、
敵が立ち状態のときのみ成立)

技名	コマンド	属性
クリンチパンチ	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ダブルクリンチパンチ	Ⓟ+ⒼⓅ	投げコンボ
クリンチストライクニー	Ⓟ+ⒼⓀ	上段投げ
クリンチニー	Ⓚ+Ⓖ	上段投げ
フリングアップブレイカー	⇨⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ブレンバスター	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
クリンチニーグラブ	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓚ+Ⓖ	上段投げ
スーパーコンボニーランチャー	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓚ+Ⓖ⇩⇨Ⓚ	上段投げ 中
ウォールスクラッチ	(壁の前で)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ウォールストライクニー	(壁の前で)Ⓚ+Ⓖ	上段投げ
ダブルウォールストライクニー	(壁の前で)Ⓚ+ⒼⓀ+Ⓖ	投げコンボ
タグハンドウォールクラッシュ	(壁を背にして)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ネイルホールドドロップ	(敵の横で)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ブレークネックドライバー	(敵の後ろで)Ⓟ+Ⓖ	背後投げ
タイガースープレックス	(敵の後ろで)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	背後投げ

Down Attacks

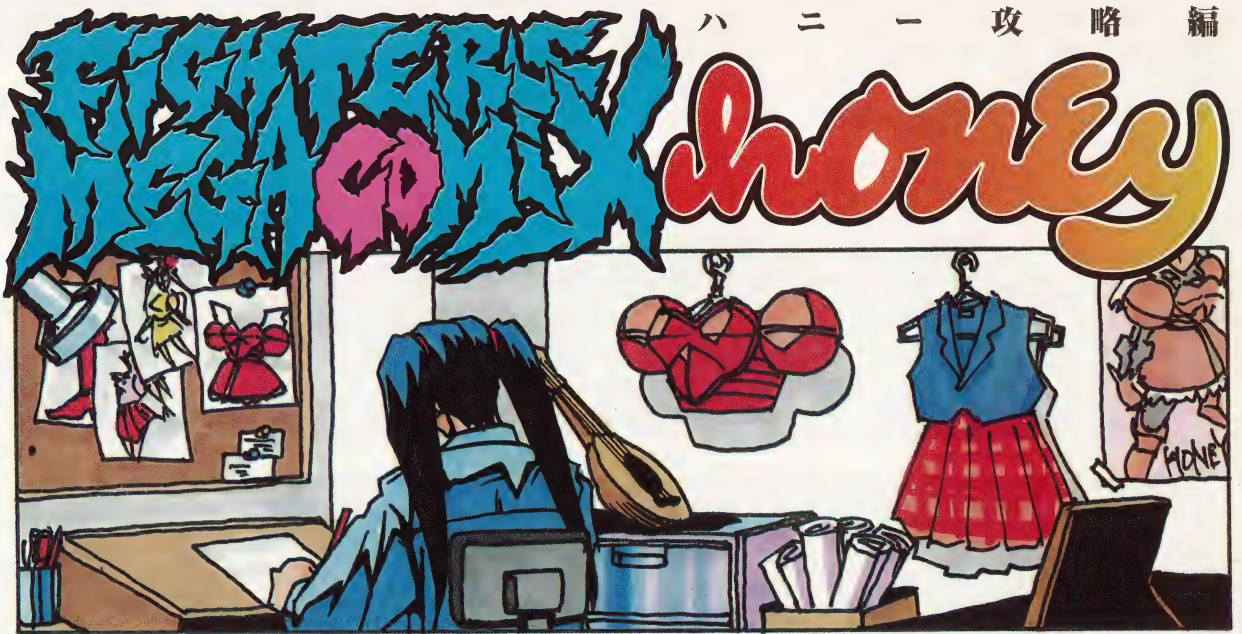
ダウン攻撃
敵がダウンしている
状態で入力

技名	コマンド	属性
ナックルバット	⇩Ⓟ	ダウン攻撃
スピットキック	⇩Ⓚ	ダウン攻撃
ナックルダイブ	⇧Ⓟ	ダウン攻撃

FIGHTERS MEGAMIX honey

ハニー攻略編

I GET IT! IT'S DONE!

WELL. I LIKE IT! IT'S PERFECT

I CAN'T WAIT FOR THE NEXT "NATS CRACK"!

LIST OF MOST USEFUL ATTACKS 注目すべき技

honey ハニー

キャットスクラッチ

上・上・上段攻撃

上段のパンチを3発連続で繰り出す。ここから3種類のコンビネーションに移行することができるが、いずれも連続ヒットすることはない。ただし、脱衣状態にあるアーマー装着キャラに対しては連続技として機能するので、迷いなく最後まで出し切っていくといいだろう。また、キャットスクラッチはどこで止めても"喰らい投げ"されてしまうため、ディレイを折り混ぜて使っていく必要がある。

ⓅⓅⓅ

キャットアッパー

中段攻撃

相手を浮かすことができる中段のアッパー。この一撃を喰らわせた後はハニーエアリアル(両者が空中にいるとき⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)、もしくは打撃による空中コンボに繋ぎ、確実に相手の体力を削っていこう。また、しゃがみ状態からこの技を出したときはダメージが若干アップし、ガードされても反撃を受けなくなる。

⇘Ⓟ

ライジングキャットアッパー

中段攻撃

前傾して相手の懐へ潜り込み、ジャンプしつつ強烈なアッパーを繰り出す。判定は中段で、相手のガードを外す性質を持ち、ガード&アタックを相殺することが可能だ。また、この技は低い姿勢から繰り出されるため、相手の上段攻撃をスカしつつカウンターヒットを狙っていくこともできる。

⇨⇩⇘Ⓟ

キャットサマーキック

中段攻撃

素速い中段のサマーソルトキック。この技は空中コンボに組み込むのが最適で、とくに壁ぎわでは大ダメージを期待することができる。また、相手のガードを外す性質を持つため、反撃を受ける心配がなく、地上戦でも重宝する。ほかの技をガードされた後、相手の反撃を潰すようにして使っていくといいぞ。

⇖Ⓚ

ディップ・ザ・レッグ

下段攻撃

相手の足元を狙う下段アーマー破壊技。ヒットさせれば相手をダウンさせることができるので、立ちガード中心の相手を崩すために使っていくといい。ただ、自分が"かわし"を行った後にこの技を出すと、相手の足の間を攻撃し、スカってしまうことがまれにある。また、相手の"かわし"にも弱いので注意しておこう。

⇘⇘Ⓟ

ジャックナイフキック

中段攻撃

鋭く蹴り上げる中段キック。この技をヒットさせれば、相手を高く浮かすことが可能だ。キャットアッパー(⇘Ⓟ)同様、ハニーエアリアル(両者が空中にいるとき⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)に繋ぐにはもってこいの技だといえよう。また、すでに空中にいる相手をもう一度浮かせなおすには、よりリーチの長いこちらのほうが使いやすい。

Ⓚ+Ⓖ

ハニーエアリアル

空中投げ

空中にいる相手をガッチリつかみ、地面に叩きつける空中投げ。相手を浮かせたら、受け身の状態を見極めて確実にきめていきたい。また、打撃技で浮かせたときだけではなく、三角跳びをしてきた相手やウォールスロー(Ⓟ+Ⓖ)で壁にぶつかり、受け身を取った相手に対しても狙っていくことができる。

(両者が空中にいるとき)⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

トーキックキャットヒール

中・中段攻撃

トーキックを出した後、高く上げた足を振り下ろし、踵を落とす中段2発の素速い連続技。この技をアーマー装着キャラにヒットさせれば、よろけを誘発することができる。投げと打撃の2択を迫っていくのには好都合だ。また、アーマーを装着していないキャラにヒットさせたときには必ずダウンを奪える。ただし、どちらの場合もガードされると相手に反撃の機会を与えてしまうため、注意が必要だ。

(しゃがみ～立ちの間に)ⓀⓀ+Ⓖ

ダブルローキック

下・下段攻撃

相手の足元を狙って下段のキックを2発連続で繰り出す。この後、レッグビート(⬇ⓀⓀⓀ)、ダブルローキック&ディップ(⬇ⓀⓀ⇩Ⓟ)、ローレッグビート(⬇ⓀⓀ⇩Ⓚ)の3種類に連携できるが、下段アーマーのなくなったアーマー装着キャラに対するダブルローキック&ディップ以外、連続してヒットしない。これらの連携を出すよりは、数ある中段攻撃に繋いでいったほうが、より実戦的であるといえる。

⬇ⓀⓀ

スラップキャットアッパー

中・中・中段攻撃

中段3発の連続技。キャット・フローリック(Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ⬂Ⓚ)とはダメージ、発生時間ともになんら変わりないので、好きなほうを使っていくといい。ただし、どちらも3発目をガードされたときは確実に反撃されてしまう。2発目までは連続で出し、相手がガードしているのを確認したら、すかさずムーンサルトキティ(Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ⇧Ⓟ)に切り替えていくのがベストだろう。

Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ+ⒼⓅ

ムーンサルトキティ

中・中・移動

中段攻撃を2発繰り出した後、ジャンプして相手の背後にまわり込むコンビネーション。うまく背後を取れた場合、相手が何もしなければその場でバックスープレックス(敵の後ろでⓅ+Ⓖ)をきめることが可能だ。また、攻撃を仕かけられても自分の硬化時間はないに等しく、空中で打ち落とされない限りは安全。相手がどう動くかをよく観察し、打撃、投げ、"かわし"の3種類を使い分けていくといいぞ。

Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ⇧Ⓟ

Basic Techniques 基本戦術

キャットアッパー(⬂Ⓟ)からのハニーエアリアル(両者が空中にいるとき⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)が強力。空中コンボは無理に狙わず、この連携で確実に相手の体力を奪っていこう。ダブルローキック(⬇ⓀⓀ)やローパンチローキック(⇩ⓅⓀ)を多用し、キャットアッパーやトーキックキャットヒール(しゃがみ～立ちの間にⓀⓀ+Ⓖ)、ディップ・ザ・レッグ(⬂⬂Ⓟ)などに繋いでいくといい。そこに見せ技としてムーンサルトキティ(Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ⇧Ⓟ)を組み込んでいければなおいいぞ。

honey's Perfect List of Arts

ハニー全技表

Normal Attacks

通常攻撃

技名	コマンド	判定	備考
キャットスナップ	Ⓟ	上	
キャットバット	ⓅⓅ	上上	
キャットスクラッチ	ⓅⓅⓅ	上上上	
ウォールザップ	(壁の前で)ⓅⓅⓅ	上上 ヒット投げ	
コンボキャットキック	ⓅⓅⓅⓀ	上上上中	
コンボローキック	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	上上上下	
チェインリアクション	ⓅⓅⓅ⇨Ⓚ	上上上上	
スナップハイキック	ⓅⓀ	上上	
ハイキック	Ⓚ	上	
ハニースイング	⇨Ⓟ	中	
ハニーワンツー	⇨ⓅⓅ	中中	
ハニートリプル	⇨ⓅⓅⓅ	中中中	
キャットスラップ	⇨⇨Ⓟ	中	上段アーマー破壊技
キャットアッパー	⬂Ⓟ	中	
キャットアッパー	⬊Ⓟ	中	
ライジングキャットアッパー	⇨⇩⬂Ⓟ	中	
スラップオンザチーク	Ⓟ+Ⓚ	中	
スラップピーチ	Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	中中	
スラップキャットアッパー	Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ+ⒼⓅ	中中中	
キャット・フローリック	Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ⬂Ⓚ	中中中	
ムーンサルトキティ	Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ⇧Ⓟ	中中 移動	
スコルピオンアタック	⬂Ⓚ	中	
キャットテイル	⇩Ⓚ	中	
キャットテイルハイ	⇩ⓀⓀ	中上	
ジャックナイフキック	Ⓚ+Ⓖ	中	
キャットバロウ	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	中	
ピーチアタック	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
ダブルピーチアタック	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ+Ⓖ	中中	
トーキック	(しゃがみ～立ちの間に)Ⓚ	中	
トーキックスコルピオン	(しゃがみ～立ちの間に)ⓀⓀ	中中	
トーキックキャットヒール	(しゃがみ～立ちの間に)ⓀⓀ+Ⓖ	中中	
トーキックキャットサマー	(しゃがみ～立ちの間に)Ⓚ⬁Ⓚ	中中	

ブロックスラップ	⇦Ⓟ	中	G&A、上段アーマー破壊技
ブロックボンバー	⇦Ⓚ	中	G&A、上段アーマー破壊技
ロースナップ	⇩Ⓟ	下	
ローパンチローキック	⇩ⓅⓀ	下下	
ディップ・ザ・レッグ	⬃⬃Ⓟ	下	
ローキック	⬇Ⓚ	下	
ダブルローキック	⬇ⓀⓀ	下下	
レッグビート	⬇ⓀⓀⓀ	下下上	
ダブルローキック&ディップ	⬇ⓀⓀ⇩Ⓟ	下下下	下段アーマー破壊技
ローレッグビート	⬇ⓀⓀ⇩Ⓚ	下下下	
クライムウォール	(大ジャンプ中、壁に接触して)⇧+Ⓟ	移動	
ウォールダイブ	(壁登り中)⇧+Ⓟ	中	下段アーマー破壊技

Back Attacks

後ろ攻撃
敵に背を向けた状態で入力

ターンスナップ	Ⓟ	上	
ターンダブルスナップ	ⓅⓅ	上上	キャットスナップ始動の技に繋がる
ターンキック	Ⓚ	上	
スピンキックターン	⇧+Ⓚ	中	
ローターンスナップ	⇩Ⓟ	下	
ロースピンキックターン	⇩Ⓚ	下	

Jumping Attacks

ジャンプ攻撃

ナックルハンマー	⇧+Ⓟ	中	キャットスナップ始動の技に繋がる
ローリングソバット	⇧+Ⓚ	中	
ミドルローリングソバット	⬃+Ⓚ	中	
キャットサマーキック	⬁Ⓚ	中	
ホッピングキック	⇧Ⓚ	中	
ローカットキック	⇧⇩Ⓚ	下	
キャットハンマー	⬆+Ⓟ	中	
キャットハンマー	⬆Ⓟ	中	
ジャンプトー	⬆+Ⓚ	中	
フロントジャンプトー	⬈+Ⓚ	中	
エアローリングソバット	⬆Ⓚ	空中	
エアダイブ	⬆⇩Ⓚ	空中	
フロントエアキック	⬆⇨Ⓚ	中	
バックエアキック	⬆⇦Ⓚ	中	

フレアトー	⬆(着地ぎわ)Ⓚ	中
フレアキック	⬆(着地ぎわ)⇩Ⓚ	中

Running Attacks

走り攻撃
走り中に入力

ランニングストレート	Ⓟ	中	
ランニングビーチアタック	Ⓚ	中	
ランニングキャットサマー	⇖Ⓚ	中	
ホップスピンキック	⇧+Ⓚ	中	
ランニングジャンプキック	⇗Ⓚ	中	
ランニングタックル	Ⓟ+Ⓖ	中	上段アーマー破壊技
スライディングキック	⇩Ⓚ	下	下段アーマー破壊技

Throws

ウォールスロー	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
バックウォールスロー	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
キャットホイール	⇩⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ゴートゥヘヴン	⇙⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
スワローツイスター	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ハニーDDT	⇨⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
パールディングホース	⇗Ⓟ	上段投げ
フォークスルー	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段投げ
バックウォールラッシュ	(壁の前で)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
タグハンドウォールクラッシュ	(壁を背にして)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ハニーエアリアル	(両者が空中にいるとき)⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	空中投げ
キャットトラストスロー	(敵の横で)Ⓟ+Ⓖ	上段横投げ
バックスープレックス	(敵の後ろで)Ⓟ+Ⓖ	背後投げ
ベリベリチェック	(敵の後ろで)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段背後投げ

Down Attacks

ダウン攻撃
敵がダウンしている
状態で入力

エイ	⇩Ⓟ	ダウン攻撃
エイエイ	⇩ⓅⓅ	ダウン攻撃
エイエイエイ	⇩ⓅⓅⓅ	ダウン攻撃
エイエイエイエイ	⇩ⓅⓅⓅⓅ	ダウン攻撃
エイエイエイエイエイ	⇩ⓅⓅⓅⓅⓅ	ダウン攻撃
スピットキック	⇩Ⓚ	ダウン攻撃
スピンランディング	⇧Ⓟ	ダウン攻撃

FIGHTERS MEGAMIX

ピッキー攻略編

PICKY

HEY, HE'S TRYING TO JUMP THE RIVER AGAIN.

I THINK, I CAN MAKE IT TODAY.

AND HE'S GOING TO CATCH A COLD AGAIN.

WHA? OOPS!

HAHAHAHAHA

SOMEBODY BRING A BLANKET.

SPLASH!

LIST OF MOST USEFUL ATTACKS 注目すべき技

PICKY ピッキー

スタンディングニー

中段攻撃

ピッキーはパンチの発生時間が遅いため、代わりにこのスタンディングニーを使っていくことになる。ヒットさせたときは、相手に"喰らい投げ"の機会を与えてしまうことになるのだが、それでも使っていく価値は十分にある。心配ならばディレイをかけてニー＆ハイスピン(ⓀⓀ)を出していけばいいだろう。

Ⓚ

ボードスラップ

中段攻撃

背中のスケボーで勢いよく相手をひっぱたく。判定は中段にあり、このうえなく長いリーチを誇る。ただし"かわし"に弱い、ガードされると反撃の機会を与えてしまう、などの弱点があるので、遠距離からの牽制のみに使っていくようにしよう。また、アーマー破壊技であるという特性も見逃せない。

←→→Ⓟ

ハイスピンキック

上段攻撃

上段の回し蹴り。アッパーハイスピン(↘ⓅⓀ)など、この技から連携するコンビネーションはすべて相手のガードを外す性質を持っている。つまり、この技を相手にガードされても、有利な状況を保つことができるというわけだ。接近戦でラッシュを仕かける際にはこの技を多用していくことをおすすめする。

↓↘→Ⓚ

ロースピンキック

下段攻撃

下段の回し蹴り。このゲームにおける下段攻撃にはめずらしく、ヒットさせても受け身を取られてしまう。しかし、この技の後→Ⓚ+Ⓖと先行で入力することにより、ロースピンキックニーに繋ぐことができるので、そちらを使えば問題ない。空中にいる相手に、スキッピングニー(↓→Ⓚ+Ⓖ)をヒットさせることができるぞ。

↓Ⓚ+Ⓖ

タートル

中段攻撃

ブレイクダンスのようなモーションで、逆立ちしつつ中段のキックを繰り出す。発生時間が若干遅いため、中間距離から使っていくといい。相手の上段攻撃をスカしながら攻撃できるのでカウンターヒットを狙いやすいはずだ。また、対空技としても抜群の性能を誇っている。相手を浮かせたときは、率先して狙っていこう。

←↙↓↘→Ⓚ+Ⓖ

ハッチ

中段攻撃

数あるジャンプ攻撃の中で、もっとも多用していくことになるのがこれ。この技の強さはその攻撃力持続時間の長さに集約されており、相手のほとんどの技に打ち勝つことができる。サマーソルトキック系の技にはさすがに負けてしまうのだが、ジャンプ攻撃が必要な局面では、なるべくこの技を使用していくように。

↑↓Ⓚ

アッパーハイスピン

中段攻撃

中段攻撃のアッパー(↘Ⓟ)は、ヒットさせれば相手を高く浮かすことができる。たとえガードされたとしても、相手がしゃがみ状態にあればガードを外すことが可能だ。その場合、次のハイスピンは必ずヒットするので、ディレイをかけて出していくといい。ただし『バーチャ』キャラがしゃがんでいる場合にはアッパーが当たりにくく、ビーンがしゃがんでいる場合には決して当たらない。覚えておこう。

↘ⓅⓀ

ワンツートーキック

上・中・中段攻撃

パンチから始まるコンビネーション。3発目のトーキックはⒼボタンを押すことによってキャンセルできるので、そこからの2択をメインに戦法を組み立てていきたい。2発目のパンチが中段判定を持つため、投げやロースピンキック(⇩Ⓚ+Ⓖ)に繋ぐのが有効だ。これが通用しない相手には中段攻撃や"かわし"、もしくはふたたびワンツートーキックキャンセルに繋いでいくといいぞ。

ⓅⓅ⇩Ⓚ

ワンツーコイン

上・中・中段攻撃

パンチ2発から空中で前転し、中段の踵落としを出す。この技は相手の前転起きあがりに重ねていくのがもっとも有効で、ディレイでタイミングを合わせれば相手の背後を取ることも可能だ。さらにそこからフリップキック(Ⓚ)に繋ぐことができるので、相手の状態をうかがいつつ、攻撃を仕かけていきたい。ただ、相手の起き上がりかたによってはスカッてしまうこともあるので注意しよう。

ⓅⓅⓀ

コンボスキッピングニー

上・中・中・中段攻撃

パンチ2発からスタンディングニー、そしてスキッピングニーへと繋ぐコンビネーション。この技は『バーチャ』キャラ、キッズサラ、キッズアキラ、ビーン、バークに連続ヒットし、『バイパーズ』キャラ、ジャネットには上下のアーマーがないときのみ連続でヒットする。また、くまちゃん、デクにはいかなるときも連続ヒットせず、地上戦においては相手によって使いかたを考える必要がある。ただし、空中コンボに組み込む分には問題なく使っていける。

ⓅⓅ⇨ⓀⓀ

オーバーヘッドキャノン

上段投げ

相手を前方に投げ飛ばす上段投げ。この投げで相手を壁にぶつければ、そのまま空中コンボに繋ぐことが可能。大ダメージを狙うなら、ほかの投げ技ではなく、このオーバーヘッドキャノンを使っていこう。ただし、投げ抜けされる恐れもあるので、ほかの投げ技も折り混ぜて使っていくよう心がけたい。

⇦⇨Ⓟ+Ⓖ

フォークスルー

上段投げ

相手の股をくぐり抜け、背後にまわり込む上段投げ。この技単体では相手にダメージを与えることができないが、『バーチャ』キャラにはこの後にボードスラップ(⇦⇨⇨Ⓟ)を必ずヒットさせることができる。それ以外のキャラが相手のときは、"かわし"に連携し、その後、打撃技を狙っていくといいだろう。

⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

Basic Techniques 基本戦術

スタンディングニー(Ⓚ)、ローパンチテールキック(⇩ⓅⓀ)、ヒールドロップ(⇩ⓀⓀ+Ⓖ)、アッパーハイスピン(⇖ⓅⓀ)の4つを主軸に、まずは戦いの主導権をにぎろう。それらにワンツートーキック(ⓅⓅ⇩Ⓚ)キャンセルから、投げ技と下段攻撃のロースピンキックニー(⇩Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓚ+Ⓖ)の2択を折り混ぜていければなおいいぞ。相手を浮かせたときには、迷わずコンボスキッピングニー(ⓅⓅ⇨ⓀⓀ)を叩き込み、いっきに相手の体力を奪ってやろう。

PICKY's Perfect List of Arts

ピッキー全技表

Normal Attacks

通常攻撃

ボーダーパンチ	Ⓟ	上	
ダブルボーダーパンチ	ⓅⓅ	上中	
ボードバッシュ	ⓅⓅⓅ	上中中	
ウォールスクワッシュ	(壁の前で)ⓅⓅⓅ	上中ヒット投げ	
ワンツーコイン	ⓅⓅⓀ	上中中	
ワンツーアッパー	ⓅⓅ⇨Ⓟ	上中中	
ワンツーニー	ⓅⓅ⇨Ⓚ	上上中	
コンボスキッピングニー	ⓅⓅ⇨ⓀⓀ	上中中中	
ワンツートーキック	ⓅⓅ⇩Ⓚ	上中中	
コンボトー&ハイキック	ⓅⓅ⇩ⓀⓀ	上中中上	
パンチコイン	ⓅⓀ	上中	
コンボテールキック	Ⓟ⇩Ⓚ	上下	
スタンディングニー	Ⓚ	中	
ニー&ハイスピン	ⓀⓀ	中上	
ステップニー	⇨Ⓚ	中	
ホッピングニー	Ⓚ+Ⓖ	中	
スキッピングニー	⇩⇨Ⓚ+Ⓖ	中	
ハイスピンキック	⇩⬂⇨Ⓚ	上	
ミドルスピンキック	⬂Ⓚ	中	
アッパー	⬂Ⓟ	中	
アッパーハイスピン	⬂ⓅⓀ	中	
アッパーミドルスピン	⬂Ⓟ⇨Ⓚ	中中	
トーキック	⇩Ⓚ	中	
トー&ハイキック	⇩ⓀⓀ	中上	
ヒールドロップ	⇩ⓀⓀ+Ⓖ	中中	
ヒールドロップ2	⇧+Ⓖ⇩+Ⓚ	中中	
ボードスラップ	⇦⇨⇨Ⓟ	中	上段アーマー破壊技
オーバーヘッドボードバッシュ	⬁+Ⓖ⬂+Ⓟ	中	
タートル	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓚ+Ⓖ	中	

ロケットミサイル	(壁を背にして)⇙Ⓚ	中	
ブロックアッパー	⇦Ⓟ	中	G&A、上段アーマー破壊技
ブロックニー	⇦Ⓚ	中	G&A、上段アーマー破壊技
ローパンチ	⇩Ⓟ	下	
ローパンチテールキック	⇩ⓅⓀ	下下	
テールキック	⬇Ⓚ	下	
ロースピンキック	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	
ロースピンキックニー	⇩Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓚ+Ⓖ	下中	
クライムウォール	(大ジャンプ中、壁に接触して)⇧Ⓟ	移動	
ウォールダイブ	(壁登り中)⇧Ⓟ	中	

Back Attacks

後ろ攻撃
敵に背を向けた状態で入力

ターンパンチ	Ⓟ	上	
ターンダブルパンチ	ⓅⓅ	上上	ボーダーパンチ始動の技に繋がる
ターンキック	Ⓚ	中	
スピンキックターン	⇧Ⓚ	中	
ローターンパンチ	⇩Ⓟ	下	
ロースピンキックターン	⇩Ⓚ	下	

Jumping Attacks

ジャンプ攻撃

ホッピングハンマー	⇧+Ⓟ	中	ボーダーパンチ始動の技に繋がる
コイン	⇧+Ⓚ	中	
ホッピングキック	⇧Ⓚ	中	
ローカットキック	⇧⇩Ⓚ	下	
ジャンプハンマー	⬆+Ⓟ	中	
ホッピングハンマー	⬆Ⓟ	中	
ジャンプトー	⬆+Ⓚ	中	
エアローリングソバット	⬆Ⓚ	空中	
フレアトー	⬆(着地ぎわ)Ⓚ	中	
フロントジャンプトー	⬈+Ⓚ	中	
フロントエアキック	⬆⇨Ⓚ	中	
ハッチ	⬆⇩Ⓚ	中	
フレアキック	⬆(下降開始直後)⇩Ⓚ	中	
バックエアキック	⬆⇦Ⓚ	中	

Running Attacks

走り攻撃
走り中に入力

技名	コマンド	判定	備考
ランニングボードスラップ	Ⓟ	中	上段アーマー破壊技
ダッシュエア	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
ランニングニー	Ⓚ	中	
スライディングキック	⇩Ⓚ	下	下段アーマー破壊技
フリップキック1	(スライディングキック後、敵に背を向け)Ⓚ	中	
フリップキック2	(ダッシュエア後、敵に背を向け)Ⓚ	中	
フリップローキック1	(スライディングキック後、敵に背を向け)⇩Ⓚ	下	
フリップローキック2	(ダッシュエア後、敵に背を向け)⇩Ⓚ	下	

Throws

投げ技
敵の近くで入力
(特に注釈のないものは、
敵が立ち状態のときのみ成立)

技名	コマンド	判定
ウォールスロー	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
タグハンドウォールクラッシュ	(壁を背にして) Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ウォールラッシュ	(壁の前で) Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
オーバーヘッドキャノン	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
フォークスルー	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段投げ
フォークスルーキック	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇦Ⓚ	上段投げ
フライングヘッドシザース	(大ジャンプ中)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段投げ
デッドエンドダブルニー	(壁の前で)⇦⇨Ⓚ	上段投げ
エアグラブ	(両者が空中にいるとき)⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	空中投げ
バックスープレックス	(敵の後ろで)Ⓟ+Ⓖ	背後投げ

Down Attacks

ダウン攻撃
敵がダウンしている
状態で入力

技名	コマンド	判定
モールバッシュ	⇩Ⓟ	ダウン攻撃
フットスタンプ	⇩Ⓚ	ダウン攻撃
ダブルスタンプ	⇩ⓀⓀ	ダウン攻撃
トリプルスタンプ	⇩ⓀⓀⓀ	ダウン攻撃
フライングドルフィンアタック	⇧Ⓟ	ダウン攻撃

※フリップキック、フリップローキックは、コイン系の技で背後にまわったときにも発生可能です。

FIGHTERS MEGAMIX COMIX

マーラー攻略編

Mahler

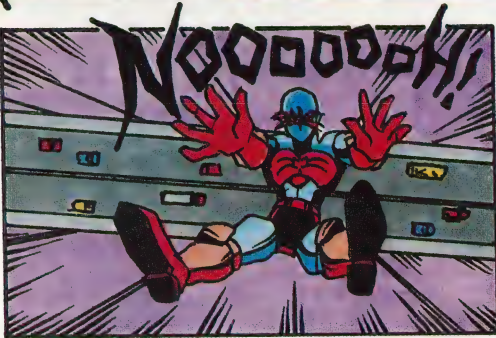
SQUUUUZE

NOOOOH!

THAT'S IT, HAH?

THROW

DON'T!

NOOOOOOOH!

YOURE ALL WHIMPS. HA,HA,HA, I'M THE GREATEST.

DID YOU SAY WHIMPS?

WHO'S THERE?

NOW, I'LL GET YOU THEN.

CRACK

CRACK

TO BE CONTINUED…

LIST OF MOST USEFUL ATTACKS

注目すべき技

Mahler マーラー

ストマックブロー

中段攻撃

中段のボディーブロー。しゃがみ状態の相手にヒットさせる、もしくは相手の状態に関係なくカウンターヒットさせることにより、よろけを誘発することが可能だ。この技単発でも十分使えるのだが、ここからストロングフィスト(Ⓟ)始動のコンビネーションに繋いでいけば、より効果的な攻めを展開できる。

⇨Ⓟ

ストロングアッパー

中段攻撃

相手を浮かすことができる中段のアッパー。B.M.が単発のアッパーを持っていないのに対し、マーラーはこの技から空中コンボを狙うことができる。"かわし"の後など、随所に折り混ぜていき、大ダメージを与えてやろう。また、この技をガードされてもパイ、カゲ、デュラル、ピッキー以外のキャラには反撃されることはない。

⬂Ⓟ

ハリケーンパンチ

中段攻撃

大きく振りかぶってから放たれる中段のストレートパンチ。ジェーンのトルネードパンチ(⇦⬁⇩⬂⇨Ⓟ)に似ているのだが、その違いは発生時間の早さにある。単発の打撃技としてはダメージが大きく、ガードされても反撃を受ける心配がない。また、相手のガードを外す性質を持っているので、隙を見てガンガン狙っていくといい。ただし、"かわし"でさけられないよう注意が必要だ。

⇦⬁⇩⬂⇨Ⓟ

ブレンバスター

上段投げ

相手を抱え上げ、そのまま後ろに落とす上段投げ。この投げ技の失敗モーションは、ローフィスト(⇩Ⓟ)になっている。つまり、投げが成立しない状況でコマンドを入力するとローフィストになるというわけだ。逆にローフィストを使うときも、このコマンドで入力しておけばブレンバスターに化けてくれるときがあるぞ。勝敗を意識するならば、つねにこのコマンドで投げを狙っていこう。

⇩Ⓟ+Ⓖ

ブレインウォッシャー

上段投げ

相手の首のあたりをつかんで持ち上げ、ボディーブローを喰らわした後、無造作に投げ捨てる。この技は『ファイターズメガミックス』に登場するマーラーのオリジナル技となっている。同じ上段投げのブラックレインボー(⇦⇨⇦Ⓟ+Ⓖ)のほうが与えるダメージ量は大きいのだが、ほとんどの技がB.M.と重複するマーラーだけに、違いを見せるためにも、あえてこの技にこだわっていってもいいだろう。

⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ

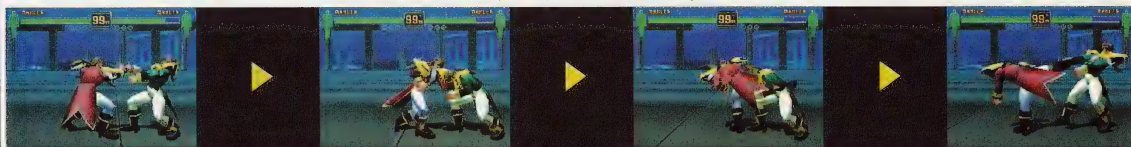
ブローコンボ・アッパー

上・中・中段攻撃

パンチから始動する3連発のコンビネーション。3発がすべて連続して繋がるうえ、2、3発目が中段攻撃となっている。ヒットさせれば相手を浮かすことができるので、落ち着いて空中コンボに繋ぎ、大ダメージを狙おう。また、ガードされてもパイ、カゲ、デュラル、ピッキー以外のキャラに反撃されることは決してない。この技をガードされてしまった場合は"かわし"に連携させ、打撃技によるラッシュを持続させていこう。

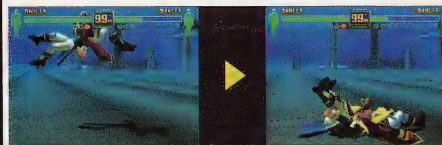
Ⓟ Ⓟ ⬂ Ⓟ

ブローコンボ・ダブルハイキック

上・中・中・上段攻撃

パンチからボディーブロー、ミドルキック、ハイキックと続く4連発のコンビネーション。ブローコンボ・アッパー(ⓅⓅⓅ)同様、すべてを連続ヒットさせることが可能だ。B.M.のようにエクストリーム・デスフィナーレ(ⓅⓅ⇨ⓀⓅ⇨Ⓟ ⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ)が連続技になっていないマーラーは、ブローコンボ・アッパー、もしくはこの技を返し技として使っていくことになる。この技は、どの段階にもディレイをかけることができ、比較的使い勝手もいいぞ。

Ⓟ Ⓟ ⇨ Ⓚ Ⓚ

ブラックホール

空中投げ

空中に浮いた相手に対し、ネックブリーカードロップを仕かける。空中にいる相手に安定してダメージを与えることができるので、積極的に狙っていきたい。ストロングアッパー(⬂Ⓟ)で相手を浮かせた後、受け身の状態に合わせて空中コンボに繋ぐか、この技に繋ぐかを使い分けていくといいだろう。また、ウォールスロー(Ⓟ+Ⓖ)で相手が壁にぶつかったときなどにも仕かけていきたい。

(両者が空中にいるとき)⇦ Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

レッキングダイブ

ダウン攻撃

高くジャンプし、相手を思いきり踏みつけるダウン攻撃。B.M.を除く、ほかのキャラのダウン攻撃との違いは、下段アーマーを破壊できるというすぐれた性質にある。アーマーを着用しているキャラにとっては脅威であるため、率先して狙っていきたい。相手のアーマーゲージが点滅しているのを確認したら、空中コンボを途中で中断してでも仕かけていくといいだろう。

⇧ Ⓟ

Basic Techniques 基本戦術

ブローコンボアッパー(ⓅⓅⓅ)とストロングアッパー(⬂Ⓟ)を軸に、空中コンボメインの戦いを繰り広げよう。空中コンボに繋いでいくための技はブローコンボ・ダブルハイキック(ⓅⓅ⇨ⓀⓀ)とハリケーンパンチ(⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ)のふたつが最適。それを警戒して受け身を取らないような相手には、空中投げのブラックホール(両者が空中にいるとき⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)を狙っていくといいだろう。B.M.が持っていない技を意識して使い、マーラーらしい戦法で戦っていこう。

Mahler's Perfect List of Arts

マーラー全技表

Normal Attacks

通常攻撃

技名	コマンド	判定	備考
ストロングフィスト	Ⓟ	上	
エクストリームブロー	ⓅⓅ	上中	
ブローコンボ・アッパー	ⓅⓅⓅ	上中中	
ブローコンボ・ハイキック	ⓅⓅⓀ	上中上	
ブローコンボ・ロースピン	ⓅⓅ⇩Ⓚ	上中下	
ブローコンボ・ストレート	ⓅⓅ⇨Ⓟ	上中中	
エクストリーム・デスプレリュード	ⓅⓅ⇨Ⓚ	上中中	
エクストリーム・デスシンフォニー	ⓅⓅ⇨ⓀⓅ	上中中上	
エクストリーム・デスレクイエム	ⓅⓅ⇨ⓀⓅ⇨Ⓟ	上中中上中	
エクストリーム・デスフィナーレ	ⓅⓅ⇨ⓀⓅ⇨Ⓟ⇦⇩⇨Ⓟ	上中中上中中	上段アーマー破壊技
ブローコンボ・ダブルハイキック	ⓅⓅ⇨ⓀⓀ	上中中上	
フィスト&ハイキック	ⓅⓀ	上上	
コンボ・スイッチアッパー	ⓅⓀⓅ	上上中	
ストロングハイキック	Ⓚ	上	
ハイ&サイドキック	ⓀⓀ	上中	
ハイキック&フィスト	ⓀⓅ	上上	ストロングフィスト始動の技に繋がる
ストロングアッパー	⇘Ⓟ	中	
ストマックブロー	⇨Ⓟ	中	
ブロー&フィスト	⇨ⓅⓅ	中上	ストロングフィスト始動の技に繋がる
ガスト・オブ・レイジ	⇦⇨⇨Ⓟ	中	
ハリケーンパンチ	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ	中	上段アーマー破壊技
アクセルロール	⇘Ⓚ	中	
ハイ・ダブルアクセル	⇘ⓀⓀ	中上	
ミドル・ダブルアクセル	⇘Ⓚ⇨Ⓚ	中中	
ロー・ダブルアクセル	⇘Ⓚ⇩Ⓚ	中下	
ストロングニー	⇨Ⓚ	中	
ローフィスト	⇩Ⓟ	下	
ローフィストスピン	⇩ⓅⓀ	下下	
レボリューション・ワン	⇩Ⓚ	下	
レボリューション	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	

ハイ・ダブルレボリューション	⇩Ⓚ+ⒼⓀ	下上	
ロー・ダブルレボリューション	⇩Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ	下下	
ローショット	⇙Ⓚ	下	
ローショット・アクセル	⇙ⓀⓀ	下中	
ローショット・ブロー	⇙ⓀⓀⓅ	下中中	ストロングフィスト始動の技に繋がる
ローショット・ダークプレリュード	⇙ⓀⓀⓅⓅ	下中中上	
クライムウォール	(大ジャンプ中、壁に接触して)⇧Ⓟ	移動	
ウォールダイブ	(壁登り中)⇧Ⓟ	中	下段アーマー破壊技

Back Attacks

後ろ攻撃
敵に背を向けた状態で入力

ターンフィスト	Ⓟ	上	
ターンダブルフィスト	ⓅⓅ	上上	ストロングフィスト始動の技に繋がる
ターンハイキック	Ⓚ	上	
スピンキックターン	⇧Ⓚ	中	
ローターンフィスト	⇩Ⓟ	下	
ロースピンキックターン	⇩Ⓚ	下	

Jumping Attacks

ジャンプ攻撃

ジャンプハンマー	⇧+Ⓟ	中	ストロングフィスト始動の技に繋がる
ローリングソバット	⇧+Ⓚ	中	
ミドルローリングソバット	⇗+Ⓚ	中	
ホッピングキック	⇧Ⓚ	中	
ローカットキック	⇧⇩Ⓚ	下	
スラストパンチエア	⬆+Ⓟ	中	
ジャンプハンマー	⬆Ⓟ	中	
ジャンプトー	⬆+Ⓚ	中	
フロントジャンプトー	⬈+Ⓚ	中	
エアローリングソバット	⬆Ⓚ	空中	
エアダイブ	⬆⇩Ⓚ	空中	
フロントエアキック	⬆⇨Ⓚ	中	
バックエアキック	⬆⇦Ⓚ	中	
フレアトー	⬆(着地ぎわ)Ⓚ	中	
フレアキック	⬆(下降開始直後)⇩Ⓚ	中	

Running Attacks

走り攻撃
走り中に入力

ランニングストレート	Ⓟ	中	
ランニングニー	Ⓚ	中	
ローリングソバット	⇧+Ⓚ	中	
ランニングジャンプキック	⬀Ⓚ	中	
ランニングタックル	Ⓟ+Ⓖ	中	上段アーマー破壊技
スライディングキック	⇩Ⓚ	下	下段アーマー破壊技

Throws

投げ技
敵の近くで入力
(特に注記のないものは
敵が立ち状態のときのみ成立)

ウォールスロー	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ブレンバスター	⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ブラックレインボー	⇦⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ブレインウォッシャー	⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ウォールグラスター	(壁の前で)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ウォールアクセル	(壁を背にして)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ブラックホール	(両者が空中にいるとき)⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	空中投げ
ディストータブルブロー	(敵の横で)Ⓟ+Ⓖ	上段横投げ
ジャーマンスープレックス	(敵の後ろで)Ⓟ+Ⓖ	背後投げ

Down Attacks

ダウン攻撃
敵がダウンしている
状態で入力

ストライクスタンプ	⇩Ⓚ	ダウン攻撃	
レッキングダイブ	⇧Ⓟ	ダウン攻撃	下段アーマー破壊技

FIGHTERS MEGAMIX

B．M．攻略編

B.M.

WELL, WELL, WELL! SWEET HEART!

DASH!

BANG!

OUCH!

KICK!

IS THAT IT? COME ON, B.M. NO, YOU'RE··

···YOU, MY OLD MAN···

OOOH···

LIST OF MOST USEFUL ATTACKS 注目すべき技

B.M.

エクストリーム・デスフィナーレ

上・中・中・上・中・中段攻撃

上段パンチから始動する6連発のコンビネーション。マーラーの持つ同名の技が連続技でないのに対し、B.M.は6発すべてを連続ヒットさせることができる。返し技として使うだけではなく、相手に対してつねにこの技を狙っていくようにしたい。また、このコンビネーションの5発目は、ヒットさせた相手をよろけさせる性質を持っている。わざと5発目で止め、ふたたびエクストリーム・デスフィナーレを仕かけていくという戦法も有効だ。

ⓅⓅ⇨ⓀⓅ⇨Ⓟ⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ

ブローコンボアッパー

上・中・中段攻撃

上段パンチから始動する3連発のコンビネーション。B.M.は単発のアッパーを持っていないため、空中コンボを狙うには、もっとも有効な技だ。与えるダメージを重視するならエクストリーム・デスフィナーレ(ⓅⓅ⇨ⓀⓅ⇨Ⓟ⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ)を使用し、空中コンボに繋ぎたいときはこちらを使うといいだろう。ガードされてもパイ、カゲ、デュラル、ピッキー以外のキャラに反撃を受けることはないぞ。

ⓅⓅⓅ

ローフィストスピン

下・下段攻撃

しゃがみパンチからロースピンキックへと続く下段2連発のコンビネーション。この技をあえて使う必要がないほどB.M.は強いが、相手のガード&アタックを潰すのに役立つ。接近戦で打撃技によるラッシュを仕かける際に折り混ぜていくといいだろう。発生時間の早い上段パンチなどで反撃に出た相手の動きを止めたり、起き上がり直後の相手に重ねるといった使いかたも効果的だぞ。

⬇ⓅⓀ

ハリケーンパンチ

中段攻撃

大きなモーションから放たれる、力のこもったストレートパンチ。この技の判定は中段にあり、発生時間が早い割りには与えるダメージが大きく、地上、空中問わず使っていける。また、出始めのモーションで相手の上段攻撃をスカすことができるので、硬化時間の短い技をガードされた後などにカウンターヒット狙いで置いておくといいだろう。しかし、直線的な攻撃ゆえ"かわし"には注意が必要だ。

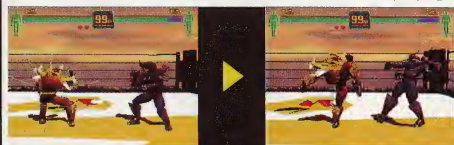
⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ

クロス・ディストラクション

中・下・中段攻撃

踵落としからロースピンキック、ハリケーンパンチへと連携するコンビネーション。エクストリーム・デスフィナーレ(ⓅⓅ⇨ⓀⓅ⇨Ⓟ⇦⇖⇩⇗⇨Ⓟ)に匹敵する威力を誇り、3発目にはガードを外す性質がある。この技の強さは、2発目のロースピンキックでダウンを奪えるという点にあり、喰らった相手は受け身を取ることができない。3発目は相手の浮き加減を見て、ディレイをかければヒットさせることができる。オールヒットを狙っていこう。

⇧+Ⓖ⇩+ⓀⓀⓅ

ブロックニー

中段攻撃

立ちガードの状態に入った後、前方に膝を突き出す中段攻撃。この技はB.M.の持つ3つのガード&アタックのうちのひとつにあたる。技の出始めに相手の上、中段攻撃をガードすることができるので、ラッシュに耐えかねたときに出していくといいだろう。余談ではあるが、同じガード&アタックであるブロックストレート(⇦Ⓟ)は、与えるダメージが少ない。使わないほうが無難だ。

⇦Ⓚ+Ⓖ

ブラックレインボー

上段投げ

相手の首をつかんで持ち上げ、攻撃を加えた後叩きつける上段投げ。B.M.の持つ投げ技のなかでは最高クラスのダメージ量を誇る技だ。コンビネーション技を始めとする中段攻撃を警戒し、立ちガードに徹する相手にはぜひともこの投げを狙っていきたい。ただし、コマンドが複雑なため、実戦できめるのが難しい。状況によってブレンバスター(⇩Ⓟ+Ⓖ)と使い分けていくといいだろう。

⇦⇨⇦Ⓟ+Ⓖ

レッキングダイブ

ダウン攻撃

ダウン中の相手に向かって高くジャンプし、両足で思い切り踏みつけるダウン攻撃。この技をヒットさせれば、相手の下段アーマーを破壊することが可能だ。ウォールダイブ(壁登り中⇧Ⓟ)と似たようなモーションではあるが、きめにくいウォールダイブに比べると格段に使いやすい。この技でアーマー破壊を狙い、相手に屈辱感とプレッシャーを一度に感じさせてやろう。

⇧Ⓟ

Basic Techniques 基本戦術

技の数、スピード、威力、どれを取ってもトップクラスのキャラクターであるB.M.。その強さを支えているのは、エクストリーム・デスフィナーレ(ⓅⓅ⇨ⓅⓀⓅ⇨Ⓟ⇦⇖⇩⇗⇨Ⓟ)と、クロス・ディストラクション(⇧+Ⓖ⇩+ⓀⓀⓅ)のふたつである。このふたつの技を"かわし"から出すようにすれば、高確率で相手の体力を奪い取っていくことができるぞ。相手のガード&アタックと"かわし"にさえ注意すれば何も問題ないだろう。

B.M.'s Perfect List of Arts

B.M.全技表

Normal Attacks

通常攻撃

技名	コマンド	判定	備考
ストロングフィスト	Ⓟ	上	
エクストリーム・ブロー	ⓅⓅ	上中	
ブローコンボ・アッパー	ⓅⓅⓅ	上中中	
ブローコンボ・ハイキック	ⓅⓅⓀ	上中上	
ブローコンボ・ロースピン	ⓅⓅ⇩Ⓚ	上中下	
ブローコンボ・ストレート	ⓅⓅ⇨Ⓟ	上中中	
エクストリーム・デスプレリュード	ⓅⓅ⇨Ⓚ	上中中	
エクストリーム・デスシンフォニー	ⓅⓅ⇨ⓀⓅ	上中中上	
エクストリーム・デスレクイエム	ⓅⓅ⇨ⓀⓅ⇨Ⓟ	上中中上中	
エクストリーム・デスフィナーレ	ⓅⓅ⇨ⓀⓅ⇨Ⓟ⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ	上中中上中中	上段アーマー破壊技
ブローコンボ・ダブルハイキック	ⓅⓅ⇨ⓀⓀ	上中中上	
フィスト&ハイキック	ⓅⓀ	上上	
コンボ・スイッチアッパー	ⓅⓀⓅ	上上中	
ストロングハイキック	Ⓚ	上	
ハイ&サイドキック	ⓀⓀ	上中	
ハイキック&フィスト	ⓀⓅ	上上	ストロングフィスト始動の技に繋がる
ストマックブロー	⇨Ⓟ	中	
ブロー&フィスト	⇨ⓅⓅ	中上	ストロングフィスト始動の技に繋がる
ガスト・オブ・レイジ	⇦⇨⇨Ⓟ	中	
ハリケーンパンチ	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ	中	上段アーマー破壊技
アクセルロール	⇘Ⓚ	中	
ストロングニー	⇨Ⓚ	中	
アンクルフォース	⇧+Ⓖ⇩+Ⓚ	中	
アンクルクロス	⇧+Ⓖ⇩+ⓀⓀ	中下	
クロス・ディストラクション	⇧+Ⓖ⇩+ⓀⓀⓅ	中下中	上段アーマー破壊技
ブロックストレート	⇦Ⓟ	中	G&A、上段アーマー破壊技
ブロックバスター	⇦Ⓚ	中	G&A、上段アーマー破壊技
ブロックニー	⇦Ⓚ+Ⓖ	中	G&A、上段アーマー破壊技
ローフィスト	⇩Ⓟ	下	

ローフィストスピン	⇩ⓅⓀ	下下	
レボリューション・ワン	⇩Ⓚ	下	
レボリューション	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	
ハイ・ダブルレボリューション	⇩Ⓚ+ⒼⓀ	下上	
ロー・ダブルレボリューション	⇩Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ	下下	
ローショット	⇙Ⓚ	下	
ローショット・アクセル	⇙ⓀⓀ	下中	
ローショット・ブロー	⇙ⓀⓀⓅ	下中中	ストロングフィスト始動の技に繋がる
ローショット・ダークプレリュード	⇙ⓀⓀⓅⓅ	下中中上	
クライムウォール	(大ジャンプ中、壁に接触して)⇧Ⓟ	移動	
ウォールダイブ	(壁登り中)⇧Ⓟ	中	下段アーマー破壊技

Back Attacks

後ろ攻撃
敵に背を向けた状態で入力

ターンフィスト	Ⓟ	上	
ターンダブルフィスト	ⓅⓅ	上上	ストロングフィスト始動の技に繋がる
ターンハイキック	Ⓚ	上	
スピンキックターン	⇧Ⓚ	中	
ローターンフィスト	⇩Ⓟ	下	
ローターンフィストスピン	⇩ⓅⓀ	下下	
ロースピンキックターン	⇩Ⓚ	下	

Jumping Attacks

ジャンプ攻撃

ジャンプハンマー	⇧+Ⓟ	中	ストロングフィスト始動の技に繋がる
ローリングソバット	⇧+Ⓚ	中	
ミドルローリングソバット	⇗+Ⓚ	中	
ホッピングキック	⇧Ⓚ	中	
ローカットキック	⇧⇩Ⓚ	下	
スラストパンチエア	⬆+Ⓟ	中	
ジャンプハンマー	⬆Ⓟ	中	
ジャンプトー	⬆+Ⓚ	中	
フロントジャンプトー	⬈+Ⓚ	中	
ローリングソバット	⬆Ⓚ	空中	
エアダイブ	⬆⇩Ⓚ	空中	

フロントエアキック	⬆⇨Ⓚ	中	
バックエアキック	⬆⇦Ⓚ	中	
フレアトー	⬆(着地ぎわ)Ⓚ	中	
フレアキック	⬆(下降開始直後)⇩Ⓚ	中	

Running Attacks

走り攻撃
走り中に入力

ランニングストレート	Ⓟ	中	
ランニングニー	Ⓚ	中	
ローリングソバット	⇧+Ⓚ	中	
ランニングジャンプキック	⬀Ⓚ	中	
ランニングタックル	Ⓟ+Ⓖ	中	上段アーマー破壊技
スライディングキック	⇩Ⓚ	下	下段アーマー破壊技

Throws

投げ技
敵の近くで入力
(特に注釈のないものは、
敵が立ち状態のときのみ成立)

ウォールスロー	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ブレンバスター	⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ブラックレインボー	⇦⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ウォールグラスター	(壁の前で)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ウォールアクセル	(壁を背にして)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ブラックホール	(両者が空中にいるとき)⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	空中投げ
ディストータブルブロー	(敵の横で)Ⓟ+Ⓖ	上段横投げ
ジャーマンスープレックス	(敵の後ろで)Ⓟ+Ⓖ	背後投げ

Down Attacks

ダウン攻撃
敵がダウンしている
状態で入力

スピットキック	⇩Ⓚ	ダウン攻撃	
レッキングダイブ	⇧Ⓟ	ダウン攻撃	下段アーマー破壊技

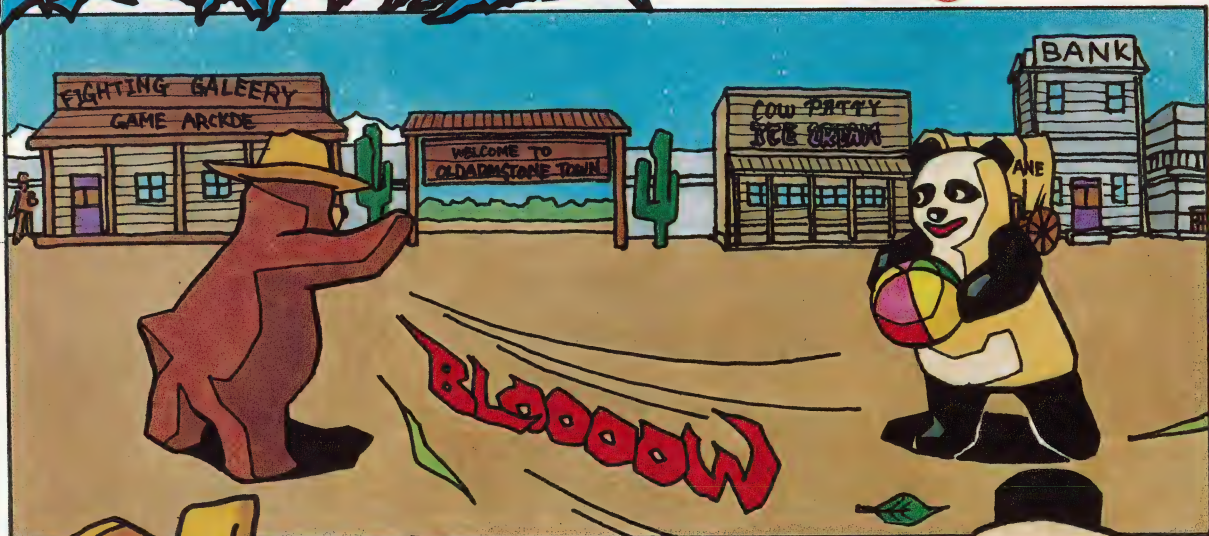
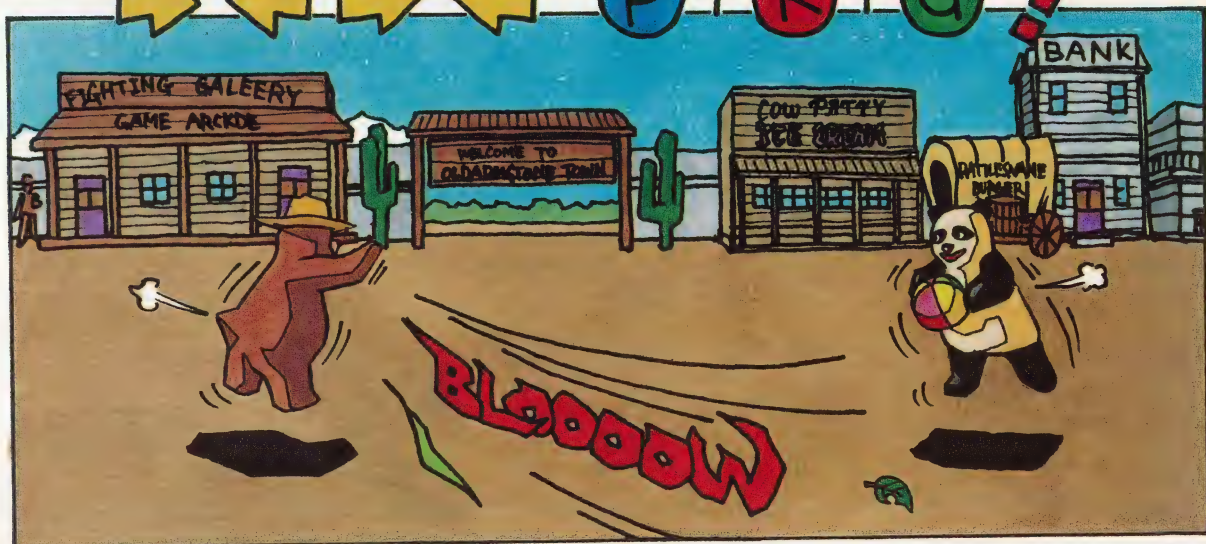
FIGHTERS MEGAMIX

くまちゃん攻略編

KUMACHAN

FIGHTING GALEERY
GAME ARCKDE
BANK
BLOOOOW

→ ← → ← P+K+G!

FIGHTING GALEERY
GAME ARCKDE
BANK
BLOOOOW

LIST OF MOST USEFUL ATTACKS 注目すべき技

KUMACHAN くまちゃん

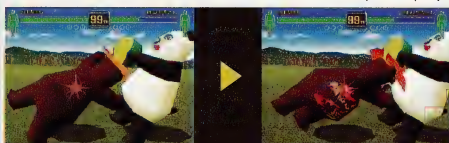
ハッピーバーレル

上・中・中段攻撃

上段パンチからのコンビネーションのうち、もっとも頼れるのがこれ。3発がすべて連続技になっているため、返し技として使用することが可能だ。また、3発目がアーマー破壊技になっているので、アーマー装着キャラが相手のときには率先して使っていくといいだろう。ただし、ガードされたときには反撃の機会を与えてしまう。ディレイを折り混ぜつつ出しどころにも十分注意していこう。

Ⓟ⬊Ⓟ⇨Ⓟ+Ⓖ

ファンアン

中・中段攻撃

中段のパンチを2発連続で繰り出すコンビネーション。この技は連続技になっているが、ディレイをかけることも可能だ。ただし、この技を地上でヒットさせたときは、相手に"喰らい投げ"のチャンスを与えてしまう。そんなときは、さらにⓅを続けて入力し、デスアンダート(⇨ⓅⓅⓅⓅⓅⓅⓅ)に連携させていくといいだろう。毎回出す回数を変えて、相手を翻弄していくのがコツだ。

⇨ⓅⓅ

オックスタック

中段攻撃

ジェーンのパワースマッシュ(⇨⇨Ⓟ)と酷似した技。技を繰り出す際のモーションは大きいものの、発生時間は申し分なく、地上、空中問わず使っていける。ただし、ガードされたときには反撃の機会を与えてしまうため、おもにアーマーを破壊するための手段と割り切っておいたほうが無難だ。

⇨⇨Ⓟ

ハローテック

下段攻撃

ハニーのディップ・ザ・レッグ(⬊⬊Ⓟ)と同様のモーションから繰り出される下段攻撃。アーマー破壊技であり、ヒットさせればダウンも奪えるため、単発の下段攻撃としては非常に使い勝手がよい。相手に2択を迫る際、中段攻撃のオックスタック(⇨⇨Ⓟ)と、この技とを使い分けていくといいだろう。

⬊⬊Ⓟ

ヤンヤンヤン

中・中・中段攻撃

サンマンのトリプルパワーノック(⇦⇨ⓅⓅⓅ)と同じ中段3連発のコンビネーション。この技の1発目と2発目の間にはディレイをかけることが可能。1発目で止め、投げとの2択を迫っていく戦法が有効だぞ。ただし、1、2発目ともにヒットさせた場合は、相手に"喰らい投げ"のチャンスを与えてしまうので注意しよう。また、ディレイをかけずに使った場合は、相手に連続ヒットさせることができる。

⇦⇨ⓅⓅⓅ

サーモンハンティング

中・中段攻撃

サンマンの中段2連続のコンビネーションであるラウンドトリップハンマースロー(⇩Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓖ)と同様の技。2発目の入力受け付け時間が長く、大幅にディレイをかけることができる。相手の起き上がりに1発目を重ね、ディレイで2発目を出すという使いかたがいいだろう。またガード外し技でもあるため、ガードされても反撃を受ける心配がない。ただし、"かわし"には弱いので注意しよう。

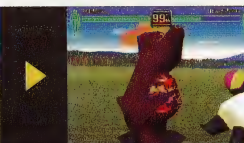
⇩Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓖ

パッキンベアー

上段投げ

バンの激弔般(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)同様、相手をつかんで頭突きを喰らわす投げ技。この投げ技がきまれば、相手は大きく体勢を崩す。その間に必ずポン(Ⓟ)をヒットさせることができるので、ハッピーバーレル(Ⓟ⬂Ⓟ⇨Ⓟ+Ⓖ)、もしくはシャケダイスキ(ⓅⓀ)に繋いでいくといいだろう。もしくは、中段、下段、投げの各攻撃に連携させて、相手との読み合いを楽しむというのもおすすめだ。

⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

ハングリーベアースペシャル

投げコンボ

ベアーハッグ(⇨⇦Ⓟ+Ⓖ)から始動する、くまちゃんオリジナルの投げコンボ。相手が壁にぶつかれば、通常より与えるダメージが大きいうえ、アーマー耐久値を削ることもできるぞ。同じくクイックフォワード(⇨⇨)から出せるパッキンベアー(⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)と使い分けていくのがいいだろう。ただし、どちら技も途中の段階で投げ抜けされてしまうことがある。その場合、他の投げ技と併用していこう。

⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇦⇦Ⓟ+ⒼⓅ+Ⓖ

スーパーワシントン条約

投げコンボ

サンマンのマキシマムオーバードライブ(⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇦⇩⇨⇧⇦Ⓟ+Ⓖ)の後、ダウン投げのムダムダ死んだマネ(⇩⇦⇨Ⓟ)に連携する投げコンボ。しかし、ラストのダウン投げに入ったときには状態回復されてしまうため、最後まできめるのが難しい。また、ほかの投げコンボに分岐させることもできないので、相手に投げ抜けを狙われるとつらい。与えるダメージは大きいので、ダメージを重視する場合にのみ狙っていこう。

⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇦⇩⇨⇧⇦Ⓟ+Ⓖ⇩⇨⇦Ⓟ

Basic Techniques 基本戦術

連続技のハッピーバーレル(Ⓟ⬂Ⓟ⇨Ⓟ+Ⓖ)を軸に、オックスタック(⇨⇨Ⓟ)やハローテック(⬂⬂Ⓟ)、さらに各種投げ技を折り混ぜていこう。くまちゃんを使う以上、投げ技を狙わないわけにはいかない。使うべき投げ技はパッキンベアー(⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)、ハングリーベアースペシャル(⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇦⇦Ⓟ+ⒼⓅ+Ⓖ)、スーパーワシントン条約(⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇦⇩⇨⇧⇦Ⓟ+Ⓖ⇩⇨⇦Ⓟ+Ⓖ)の3つ。投げ抜けされないように使い分けていくことが重要だぞ。

KUMACHAN's Perfect List of Arts

くまちゃん全技表

Normal Attacks

通常攻撃

ポン	Ⓟ	上	
ポンポン	ⓅⓅ	上中	
ポカポカプン	ⓅⓅⓅ	上中中	
ポカポカドン	(壁の前で)ⓅⓅⓅ	上中 ヒット投げ	
シャケダイスキ(ササダイスキ)	ⓅⓀ	上上	
バーレル	Ⓟ⬂Ⓟ	上中	
スマイルバーレル	Ⓟ⬂ⓅⓅ	上中中	
ハッピーバーレル	Ⓟ⬂Ⓟ⇨Ⓟ+Ⓖ	上中中	
クマデ	➡Ⓟ	上	
クマゲリ	Ⓚ	上	
キュートロン	⇨Ⓟ	中	
ファンアン	⇨ⓅⓅ	中中	
ドトムセロイル	⇨ⓅⓅⓅ	中中中	
ラプソディープレジデント	⇨ⓅⓅⓅⓅ	中中中中	
キャニオンローラル	⇨ⓅⓅⓅⓅⓅ	中中中中中	
6ハンザース	⇨ⓅⓅⓅⓅⓅⓅ	中中中中中中	
デスアンダード	⇨ⓅⓅⓅⓅⓅⓅⓅ	中中中中中中中	
オックスタック	⇨⇨Ⓟ	中	上段アーマー破壊技
スパンクラブ	⬂Ⓟ	中	
スパンスパンクラブ	⬂ⓅⓅ	中中	
イヤン	⇦⇨Ⓟ	中	
ヤンヤン	⇦⇨ⓅⓅ	中中	
ヤンヤンヤン	⇦⇨ⓅⓅⓅ	中中中	
グラスヘンデル	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
ダブルヘンデル	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓟ	中中	
サーモンハンティング	⇩Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓖ	中中	
ハマチャン	⬂Ⓚ	中	
クマチャン大暴れ	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	

クマチャン突進大暴れ	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
パンチ2001	⇦Ⓟ	中	G&A、上段アーマー破壊技
キック2001	⇦Ⓚ	中	G&A、上段アーマー破壊技
ヘッダン	⇩Ⓟ	下	
ハローテック	⬂⬂Ⓟ	下	下段アーマー破壊技
ダイチャン	⇩Ⓚ	下	

Back Attacks

後ろ攻撃
敵に背を向けた状態で入力

プチパンチ	Ⓟ	上	
プチプチパンチ	ⓅⓅ	上上	ポン始動の技に繋がる
プチキック	Ⓚ	上	
プチトランスキック	⇧+Ⓚ	中	
プチパンチRemix	⇩Ⓟ	下	
プチアシッドキック	⇩Ⓚ	下	

Jumping Attacks

ジャンプ攻撃

グッドナイト	⇧+Ⓟ	中
ソバット・ザ・サファイヤ	⇧+Ⓚ	中
ソバット・ザ・ダイヤモンド	⬀+Ⓚ	中
クマチャン33	⇧Ⓚ	中
クマチャン45	⇧⇩Ⓚ	下
とびクマ	⬆+Ⓟ	中
クマッシュ	⬈Ⓟ	中
ノボリゲリ	⬆+Ⓚ	中
ノボリゲラー	⬈+Ⓚ	中
クマ落とし	⬆Ⓚ	空中
ハチ	⬆⇩Ⓚ	空中
クマプレイ	⬆⇨Ⓟ	中
ぐるぐるキュー	⬆⇨Ⓚ	中
回転クマ	⬆⇦Ⓚ	中
クマポコ	⬆(着地ぎわ)Ⓚ	中
ハッチャン	⬆(下降開始直後)⇩Ⓚ	中

Running Attacks

走り攻撃
走り中に入力

技名	コマンド	判定	備考
突撃クマ	Ⓟ	中	
突撃暴れグマ	Ⓚ	中	
突撃ノボリグマ	⇧Ⓚ	中	
突撃ノボリゲラー	⬀Ⓚ	中	
突撃クマアタック	Ⓟ+Ⓖ	中	上段アーマー破壊技
突撃滑りグマ	⇩Ⓚ	下	下段アーマー破壊技

Throws

投げ技
敵の近くで入力
（特に注釈のないものは、
敵が立ち状態のときのみ成立）

技名	コマンド	判定
やまごや投げ	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ワイルドアニマル	⇩⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
パッキンベアー	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段投げ
ベアーハッグ	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
必殺クマ地獄	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇦⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
ハングリーベアースペシャル	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇦⇦Ⓟ+ⒼⓅ+Ⓖ	投げコンボ
けもの道	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
やんちゃな珍獣	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
けだもの大作戦	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
野獣の咆吼	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ⇨⇦Ⓟ+Ⓖ ⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇦⇩⇨⇧⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
スーパーワシントン条約	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇨⇦ Ⓟ+Ⓖ⇦⇩⇨⇧⇦Ⓟ+Ⓖ⇩⇨⇦Ⓟ	投げコンボ
キス・ザ・フューチャー	（壁の前で、敵しゃがみ中に）⇩Ⓟ+Ⓖ	下段投げ
クマおろし	（壁の前で）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ラブパレード	（壁を背にして）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
いたずらクマチャン	（敵の後ろで）Ⓟ+Ⓖ	背後投げ

Down Attacks

ダウン攻撃
敵がダウンしている
状態で入力

技名	コマンド	判定
アースクエイク	⇩Ⓚ	ダウン攻撃
バルーンフォール	⇧Ⓟ	ダウン攻撃
ムダムダ死んだマネ	（敵が自分に頭を向けているとき、近くで）⇩⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ

FIGHTERS MEGAMIX

シバ攻略編

IS IT THIS MEAT THAT YOU WANT?

GRRRR

GRRRRRR

BOW!

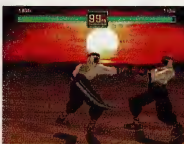
DAMM!!

I HAVE NO CHOICE!

SHLING!

JUST ONE PIECE ALRIGHT?

LIST OF MOST USEFUL ATTACKS 注目すべき技

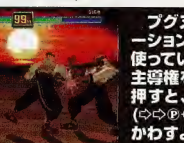
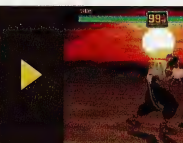
SHIBA シバ

プグヌス
上段攻撃

『バーチャファイター』に存在したコンボ始動ジャブあたるものがこれ。Ⓟで発生するもうひとつのプグヌスとは異なり、ここからさまざまなコンビネーションに移行することが可能だ。Ⓚボタンを押すことによって発生するガウディウムは、Ⓖボタンでキャンセルすることができる。フェイント代わりに折り混ぜていくといいだろう。

⇨⇨Ⓟ+Ⓚ

コクサ・フェムル
下段攻撃

立ち状態から繰り出される下段キック。単発の下段攻撃にしては与えるダメージが大きく、アーマーを装着していないキャラにヒットさせればダウンを奪うことが可能だ。ガード不能技を大量に持つシバにとっては必要ないかもしれないが、いざというときには頼りになる。"かわし"でさけた後などに出してもいいだろう。

⇩Ⓚ

プギラートゥス
上・上・上段攻撃

プグヌス(⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)から連携する上段3連発のコンビネーション。3発がすべて連続して繋がるため、返し技として使っていける。また、ディレイをかけることもできるので、主導権をにぎるにはもってこいだ。さらにこの技の後Ⓚを押すと、中段攻撃のエーラーティオ・ヴォルプターリア(⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅⓀ)に派生する。プギラートゥスをしゃがんでかわすような相手にディレイをかけて出すといいぞ。

⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ

クビトゥム
中段攻撃

中段の肘打ちを繰り出す技。一歩前に踏み出して攻撃するため、見た目以上にリーチが長い。また、アーマーを着用していないキャラに対してはガードされても反撃を受けず、ヒットさせればダウンを奪うことが可能だ。相手が『バーチャ』キャラの場合は、接近戦でメインに使っていくといいだろう。

⇨Ⓟ

メントゥム
中段攻撃

相手を高く浮かすことができる中段のアッパー。ガードされても反撃を受けず、ヒットさせれば相手を高く浮かすことができる。また、この技をしゃがみ状態から出した場合、発生時間は早くなるものの、相手に与えるダメージが少ない。そのうえガードされると反撃を受けてしまうので、立ち状態から出すようにしよう。

⇘Ⓟ

オディウム・プグヌス
中段攻撃

拳を大きく振り上げて相手を殴りつける。この技の判定は中段にあり、与えるダメージが非常に大きい。また、リーチも長いので、中間距離から狙っていくには好都合であるといえよう。また、ガードされた場合でも相手をよろけさせることができる。隙を突いてガンガン狙っていくといいだろう。

Ⓟ+Ⓚ

オッサ・カプティス
中段攻撃

後ろにのけぞった後、中段の強烈な頭突き攻撃を繰り出す。一見、相手の上段攻撃をスカせるように見えるが実際はそうではなく、接近戦では上段パンチに潰されることもある。また、ガードされたときは反撃を受けてしまうため、無理に使っていく必要はないだろう。しかし、アーマー破壊技だという利点があるにはある。

Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

アルスグラディイー

中段攻撃

腰の剣を抜き、それを相手の胸元に突き刺す。判定は中段だが、ガード不能技であるため、届きさえすれば相手の状態に関係なくヒットする。また、この技のダメージは間合いによって若干変化し、相手との間合いが近ければ近いほど大きくなる。単発の打撃技としては全32キャラ中最大のダメージ量を誇る。

⇨⇨Ⓟ(ガード不能)

メディウス・ロクス

中段攻撃

斜め上から剣を振り下ろすガード不能技。単発の場合は、剣を使ったほかの技と比べてこれといった特徴がなく、あえて使う必要はない。しかし、コマンドを⇧+Ⓖ⇩+Ⓟ+Ⓚとすることによって、最大4発の剣攻撃に連携するコンボ始動技になるのだ。どうせ使うならばこちらのコマンドで出すように心がけよう。

⇧+Ⓖ⇩+Ⓟ(ガード不能)

サンクティオー

中段攻撃

剣を横一文字に振り抜く中段攻撃。メディウス・ロクス(⇧+Ⓖ⇩+Ⓟ)同様、剣を使ったほかの攻撃に比べると見劣りしてしまい、あえて使っていく必要はない。また、技のモーションから、相手の"かわし"に強いように見えるが、実際は奥、手前関係なく簡単にかわされてしまう。ガード不能技であることが唯一の救いか。

⇦⇨Ⓟ(ガード不能)

ディーフェンシオー・グラディウス

中段攻撃

相手の攻撃をガードしつつ反撃できるガード&アタックでありながら、ガード不能技でもある中段攻撃。シバは近距離戦で頼りになる技が少ないので、相手のラッシュを止める重要な手段になるだろう。しかし、ほかの剣を使った技同様、"かわし"でさけられやすいという弱点はあるので注意する必要がある。

⇦Ⓟ(ガード不能)

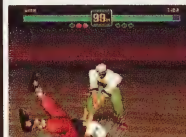
エクストレーマ・デークレートーリア

中・中・中・中段攻撃

剣を使ったガード不能技を4発連続で繰り出すコンビネーション。ほかの剣を使った技同様、リーチは長いが"かわし"には弱い。ただし、1発目さえ当てることができれば、倒れようとしている相手をしり目に4発すべてヒットさせることが可能だ。しかし、コマンドの入力には少々コツが必要で、先行入力すると前の技が相手に届く前にキャンセルされてしまう。技がヒットする直前につぎのコマンドを入力する、という感じで出していくといい。

⇧+Ⓖ⇩+Ⓟ+Ⓚ⇨⇨Ⓟ⇦⇨Ⓟ⇦Ⓟ(ガード不能)

ルクターティオー

上段投げ

一本背負い。剣を使った技が特徴のシバが、投げ技を使う機会はあまりないが、ガード不能の剣攻撃を警戒して"かわし"を多用する相手には有効だ。また、"喰らい投げ"を狙う際には入力しやすいコマンドといえる。ただし、真剣に投げ技を狙うならばサングイス・クラーマーレ(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)を使ったほうがダメージは大きい。

Ⓟ+Ⓖ

サングイス・クラーマーレ

上段投げ

相手の髪の毛をわしづかみにし頭突きを喰らわす投げ扱いの打撃技。この技単体でもそこそこのダメージを与えられるが、その後、相手が体勢を立て直すまでの間にプグヌス(⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)をヒットさせることができる。プギラートゥス(⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ)まで確実に繋いで相手の体力を削り、そこから投げと打撃の2択を迫っていこう。

⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

Basic Techniques 基本戦術

接近戦ではガウディウム(⇨Ⓟ+ⓀⓀ)キャンセルとコクサ・プグヌス(⇩Ⓟ)からの2択がメイン。コクサ・フェムル(⇩Ⓚ)とメントゥム(⬂Ⓟ)で上下に揺さぶりをかけていこう。また中間距離以上の戦いでは、つねにエクストレーマ・デークレートーリア(⇧+Ⓖ⇩+Ⓟ+Ⓚ⇨⇨Ⓟ⇦⇨Ⓟ⇦Ⓟ)のオールヒットを狙っていきたい。空中コンボにはダメージ、リーチともに申し分ないアルスグラディイー(⇨⇨Ⓟ)が重宝するぞ。武器破壊によって剣を壊されないうちに勝負をきめるようにしよう。

SHIVA's Perfect List of Arts

シバ全技表

Normal Attacks

通常攻撃

技名	コマンド	判定	備考
プグヌス	Ⓟ	上	
プグヌス	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	上	
ウーヌムドゥオ	⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ	上上	
ガウディウム	⇨⇨Ⓟ+ⓀⓀ	上上	
プギラートゥス	⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ	上上上	
インクルシオー・スピタ	⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅⓀ	上上上	
エーラーティオ・ヴォルプターリア	⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅⓀ	上上上中	
クビトゥム	⇨Ⓟ	中	
メントゥム	⬂Ⓟ	中	
アルスグラディイー	⇨⇨Ⓟ	中	ガード不能
サンクティオー	⇦⇨Ⓟ	中	ガード不能
ディーフェンシオー・グラディウス	⇦Ⓟ	中	G&A、ガード不能、上段アーマー破壊技
オディウム・プグヌス	Ⓟ+Ⓚ	中	上段アーマー破壊技
オッサ・カプティス	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	上段アーマー破壊技
メディウス・ロクス	⇧+Ⓖ⇩+Ⓟ	中	ガード不能、上段アーマー破壊技
メディウス・ロクス	⇧+Ⓖ⇩+Ⓟ+Ⓚ	中	ガード不能、上段アーマー破壊技
プグナ・シングラーリス	⇧+Ⓖ⇩+Ⓟ+Ⓚ⇨⇨Ⓟ	中中	ガード不能、上段アーマー破壊技
ケルターメン・シングラーレ	⇧+Ⓖ⇩+Ⓟ+Ⓚ⇨⇨Ⓟ⇦⇨Ⓟ	中中中	ガード不能、上段アーマー破壊技
エクストレーマ・デークレートーリア	⇧+Ⓖ⇩+Ⓟ+Ⓚ⇨⇨Ⓟ⇦⇨Ⓟ⇦Ⓟ	中中中中	ガード不能、上段アーマー破壊技
フェムル	Ⓚ	上	
キルクイトゥス	(フェムルヒット後) Ⓟ	上中	
キルクイトゥ・アートレータ	(フェムルヒット後) ⓅⓀ+Ⓖ	上中上	
キルクイトゥ・コクサ・フェムル	(フェムルヒット後) Ⓟ⇩Ⓚ+Ⓖ	上中下	
コクサ・プグヌス	⇩Ⓟ	下	
コクサ・フェムル	⇩Ⓚ	下	
ディーグレッスス	⬂Ⓚ	中	

Jumping Attacks

ジャンプ攻撃

コルニクス	⇧+Ⓟ	中
ルスキニア	⇗+Ⓚ	中
コルンバ	⇧+Ⓚ	中
プシッタクラ	⇧Ⓚ	中
ガッリーヌラ	⇧(着地ぎわ)Ⓚ	中
アンセル	⇧(下降開始直後)⇩Ⓚ	下
アウディーティオー	⬆+Ⓟ	中
ファーブラ	⬆⇨Ⓟ	中
アウクトル	⬆+Ⓚ	中
ヒルンドー	⬆Ⓚ	空中
レーグルス	⬆⇨Ⓚ	中
モータキッラ	⬆⇦Ⓚ	中
アクイラ	⬆⇩Ⓚ	空中
アッキピテル	⬆(着地ぎわ)Ⓚ	中
ミールウス	⬆(下降開始直後)⇩Ⓚ	中

Back Attacks

後ろ攻撃
敵に背を向けた
状態で入力

テルグム・プグヌス	Ⓟ	上
テルグム・ファクタ	ⓅⓅ	上上
テルグム・フェムル	Ⓚ	中
テルグム・コルンバ	⇧Ⓚ	中
テルグム・コクサ・プグヌス	⇩Ⓟ	下
テルグム・コクサ・フェムル	⇩Ⓚ	下

Throws

投げ技
敵の近くで入力
(特に注釈のないものは
敵が立ち状態のときのみ成立)

ルクターティオー	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
サングイス・クラーマーレ	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段投げ
プレヘンデレ	(敵の横で)Ⓟ+Ⓖ	上段横投げ
スピーナ・ドルシー	(敵の後ろで)Ⓟ+Ⓖ	上段背後投げ

Running Attacks

走り攻撃
走り中に入力

技名	コマンド	判定	備考
イーレ・プグヌス	Ⓟ	中	
イーレ・ゲヌ	Ⓚ	中	
イーレ・ルスキニア	⇗+Ⓚ	中	
イーレ・コルンバ	⇧+Ⓚ	中	
イーレ・ウメルス	Ⓟ+Ⓖ	中	上段アーマー破壊技
イーレ・トラヘレ	⇩Ⓚ	下	下段アーマー破壊技

Down Attacks

ダウン攻撃
敵がダウンしている状態で入力

技名	コマンド	判定
ラミア・セプルクルム	⇩Ⓟ	ダウン攻撃
グロブス	⇩Ⓚ	ダウン攻撃
アクロバテース	⇧Ⓟ	ダウン攻撃

FIGHTERS MEGAMIX

レンタヒーロー攻略編

RENTAHERO

SOMEBODY, HELP!

OOPS? I'VE GOT TO GO!

HUNG IN THERE, I'M COMING!

HEY! THE "DONBURI"!

OOPS!

REMEMBER, RENT-A-HERO IS RUN BY BATTERIES. NOW HE'S RUNNING OUT OF THEM...

POP!

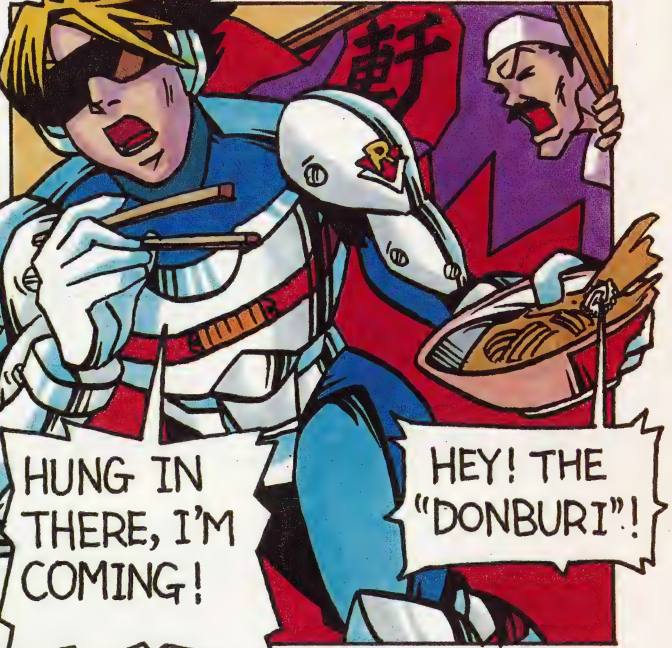
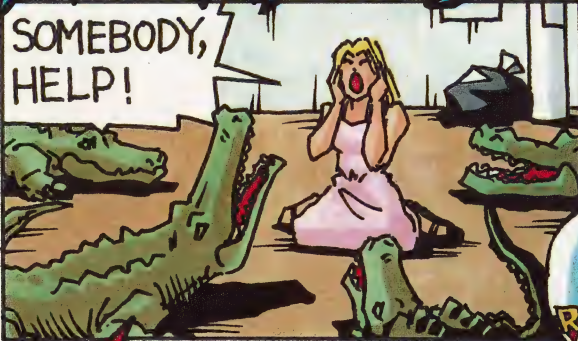
BANG

CRACK

WHY RAMEN? CHOPSTICKS? FROM HEAVEN.

ARE YOU OK?

BLINK.. BLINK..

O...U...C...H...

LIST OF MOST USEFUL ATTACKS 注目すべき技
RENTAHERO レンタヒーロー

ピーピーパンチ
上・上段攻撃

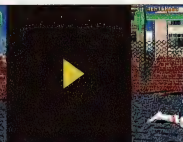
片方の手で2発のパンチを繰り出すコンビネーション。この技の特徴は、発生時間の早いヘーボンパンチ(Ⓟ)始動の技でありながら、硬化時間が極端に短く設定されているということにある。さらにディレイをかけることも可能なので、接近戦における牽制にメインで使っていきたい。また、壁ぎわで空中コンボを狙うときも、このピーピーパンチを挟んでからほかの技に繋ぐのが得策だ。

ⓅⓅ

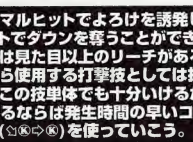
コンボ・ダイジョーV
上・上・上段攻撃

ピーピーパンチ(ⓅⓅ)から上段キックに連携するコンビネーション。3発がすべて連続技になっており、ヒットさせればダウンを奪うことができる。相手が放った技をガードした際の返し技として使っていくといいだろう。また、発生時間も早く、空中コンボにこの技を組み込むのも非常にお手軽でよい。欠点らしい欠点はとくに見あたらないので、メインの技としてガンガン使っていこう。

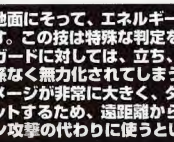
ⓅⓅⓀ

コンボ・ノンデル・サンダー
上・上・下・特殊攻撃

コンボ・ダイジョーV(ⓅⓅⓀ)と同じくピーピーパンチ(ⓅⓅ)始動のコンビネーション。上段パンチ2発からローキックを繰り出し、さらにドラゴンサンダーに連携する。どの段階にもディレイをかけることができるので、近～中間距離において相手を翻弄するのには、うってつけの技であるといえよう。また、3発目のローキックの後のドラゴンサンダーを警戒してガード、もしくは"かわし"で対抗しようとする相手には、投げを狙っていくといいぞ。

ⓅⓅ⇩Ⓚ⇩⬂⇨Ⓟ

ヨコカラキック
中段攻撃

ノーマルヒットでよろけを誘発し、カウンターヒットでダウンを奪うことができる中段蹴り。この技は見た目以上のリーチがあるので、中間距離から使用する打撃技としては抜群の威力を誇る。この技単体でも十分いけるが、あえて連携させるならば発生時間の早いコンボ・マジンダスZ(⬂Ⓚ⇨Ⓚ)を使っていこう。

⬂Ⓚ

ドラゴンサンダー
下・特殊攻撃

地面にそって、エネルギー弾を一直線状に飛ばす。この技は特殊な判定を持っており、相手のガードに対しては、立ち、しゃがみの状態に関係なく無力化されてしまう。しかし、与えるダメージが非常に大きく、ダウン中の相手にもヒットするため、遠距離からの牽制、そしてダウン攻撃の代わりに使うといいだろう。

⇩⬂⇨Ⓟ

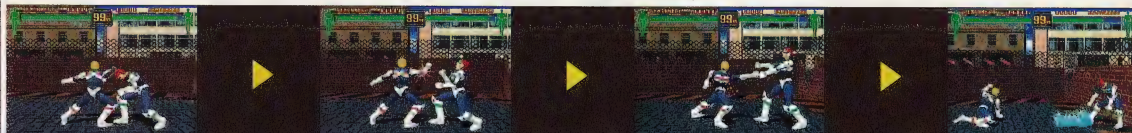
エナジーアッパー・サンダー

中・特殊攻撃

ヒットさせれば相手を高く浮かすことができるエナジーアッパー(⇘Ⓟ)の後、ドラゴンサンダーに連携するコンビネーション。この技は、エナジーアッパーをガードされたとき、反撃にくる相手を足止めするのに使っていくといい。ただしドラゴンサンダーを警戒する相手が立ちガード、もしくは"かわし"で対処してきた場合は、各種投げ技に繋いでいったほうがいいぞ。

⇘Ⓟ⇩⇘⇨Ⓟ

ギャラクティカヒジキャノン・サンダー

中・上・中・特殊攻撃

トキオのオープンキャノン(⇨ⓅⓅ⇩⇨Ⓟ)と同じ技。発生時間の早い中段攻撃からのコンビネーションで、3発目までは連続してヒットする。また、3発目のストレートパンチに相手のガードを外す性質があるため、ガードされても4発目のドラゴンサンダーが必ずヒットするのだ。また、この技の2発目と3発目の間にはディレイをかけることができるのだが、近〜中間距離ではディレイをかけずに最後まで一気に出し切ったほうがいいぞ。

⇨ⓅⓅ⇩⇨Ⓟ⇩⇘⇨Ⓟ

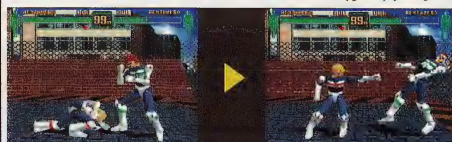
カカトオトシ・サンダー

中・特殊攻撃

高く上げられた足を振り降ろす中段のカカトオトシ(⇧+Ⓖ⇩+Ⓚ)を繰り出した後、ドラゴンサンダーへと連携する。1発目のカカトオトシがガード外し技になっているため、ガードされた場合には、2発目のドラゴンサンダーが必ずヒットする。わざと相手にガードさせるつもりで中間距離から出していくといいだろう。ただし"かわし"には弱いのでディレイを折り混ぜていくようにしよう。

⇧+Ⓖ⇩+Ⓚ⇩⇘⇨Ⓟ

ベリーフラップパンチ

移動・上段攻撃

トキオの持つ同名の技とまったく同じで、低くしゃがむ姿勢をとった後、上段のストレートパンチに連携する。ベリーフラップ(⇨⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)は、上、中段攻撃をスカすことができるので、硬化時間の短い技をガードさせた後に出すといいだろう。相手が反撃したくなるような状況をうまく作り出すことがポイントだ。また、その後のストレートパンチは、多少ディレイをかけることができる。

⇨⇩Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ

Basic Techniques 基本戦術

硬化時間の短いピーピーパンチ(ⓅⓅ)を牽制に使い、そこから中段、下段に攻撃を仕かけていこう。相手をダウンさせたらドラゴンサンダー(⇩⇘⇨Ⓟ)ですかさず追い打ちし、できる限り相手の体力を削り取っていきたい。重要なのは、早めに勝負をつけること。電池がなくなってしまうと"やまだたろう"に戻ってしまい、攻撃力が大幅に低下。いきなり不利な状況がやってくるぞ。しかし、そのときもあきらめてはならない。限られた技の中でも比較的強いチューカサマー(⇖+Ⓚ)やローカットキック(⇧⇩Ⓚ)などの小ジャンプ攻撃を駆使すれば、道は開けるはずだ。

RENTAHERO's Perfect List of Arts

レンタヒーロー全技表

Normal Attacks

通常攻撃

技名	コマンド	属性	備考
ヘーボンパンチ※	Ⓟ	上	
ピーピーパンチ	ⓅⓅ	上上	
ピーピーアッパー	ⓅⓅⓅ	上上中	
ピーピーアッパー・サンダー	ⓅⓅⓅ⇩⇘⇨Ⓟ	上上中 特殊	
ピーケーコンボ	ⓅⓀ	上上	
コンボ・ダイジョーV	ⓅⓅⓀ	上上上	
コンボ・ノンデル	ⓅⓅ⇩Ⓚ	上上下	
コンボ・ノンデル・サンダー	ⓅⓅ⇩Ⓚ⇩⇘⇨Ⓟ	上上下 特殊	
ヘーボンキック※	Ⓚ	上	
マワッテキック※	Ⓚ+Ⓖ	上	
ヒジ	⇨Ⓟ	中	
フラッシュヒジフォース	⇨ⓅⓅ	中上	
ソニックヒジカッター	⇨ⓅⓅⓅ	中上中	
ギャラクティカヒジキャノン	⇨ⓅⓅ⇩⇨Ⓟ	中上中	
ギャラクティカヒジキャノン・サンダー	⇨ⓅⓅ⇩⇨Ⓟ⇩⇘⇨Ⓟ	中上上 特殊	
エナジーアッパー	⇘Ⓟ	中	
エナジーアッパー・サンダー	⇘Ⓟ⇩⇘⇨Ⓟ	中 特殊	
ヨコカラキック	⇘Ⓚ	中	
ヨコカラスイッチキック	⇘ⓀⓀ	中上	
コンボ・マジンダスZ	⇘Ⓚ⇨Ⓚ	中上	
タクハイヒザ	⇨Ⓚ	中	
カカトオトシ	⇧+Ⓖ⇩+Ⓚ	中	
カカトオトシ・サンダー	⇧+Ⓖ⇩+Ⓚ⇩⇘⇨Ⓟ	中 特殊	
マモッテキック	⇦Ⓚ	中	G&A、上段アーマー破壊技
シャガンデパンチ※	⇩Ⓟ	下	
ドラゴンサンダー	⇩⇘⇨Ⓟ	特殊	
シャガンデキック※	⇩Ⓚ	下	
シャガンデキック・サンダー	⇩Ⓚ⇩⇘⇨Ⓟ	下 特殊	
シャガンデマワッテキック	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	

技名	コマンド	属性	備考
ベリーフラップ	⇨⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	移動	
ベリーフラップパンチ	⇨⇩Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	移動 上	上段アーマー破壊技
レンタヒーローフラッシュ	⇨⇦⇨⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	

Back Attacks

後ろ攻撃
敵に背を向けた状態で入力

技名	コマンド	属性	備考
フリムキパンチ※	Ⓟ	上	ヘーボンパンチ始動の技に繋がる
フリムキピーピーパンチ	ⓅⓅ	上上	
フリムキピーケーコンボ	ⓅⓀ	上上	
フリムキピーシタケーコンボ	Ⓟ⇩Ⓚ	上下	
フリムキピーシタケー・サンダー	Ⓟ⇩Ⓚ⇩⇘⇨Ⓟ	上下 特殊	
フリムキヘーボンキック※	Ⓚ	上	
フリムキマワッテキック※	⇧Ⓚ	中	
フリムキシャガンデパンチ※	⇩Ⓟ	下	
フリムキシャガンデキック※	⇩Ⓚ	下	

Throws

投げ技
敵の近くで入力
(特に注釈のないものは、敵が立ち状態のときのみ成立)

技名	コマンド	属性
ウォールスロー	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
バックウォールスロー	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
アストロスロー	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
メガロスロー	⇨⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段投げ
バックウォールラッシュ	(壁の前で)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
スーパータクハイヒザ	(壁の前で)⇦⇨Ⓚ	上段投げ
タグハンドウォールクラッシュ	(壁を背にして)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ネックスラッシング	(敵の横で)Ⓟ+Ⓖ	上段横投げ
ブラストスロー	(敵の後ろで)Ⓟ+Ⓖ	上段背後投げ

Running Attacks

走り攻撃
走り中に入力

技名	コマンド	属性	備考
ハシッテパンチ	Ⓟ	中	
レンタヒーローキック	Ⓚ	中	
ハシッテローリングソバット	⇧Ⓚ	中	
ハシッテホッピングキック	⇗Ⓚ	中	
ハシッテサマー	⇖Ⓚ	中	
ハシッテタックル	Ⓟ+Ⓖ	中	上段アーマー破壊技
スベリコミ	⇩Ⓚ	下	下段アーマー破壊技

Jumping Attacks

ジャンプ攻撃

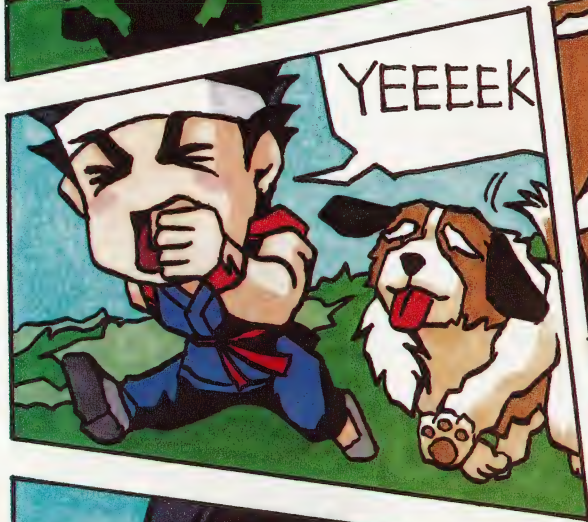
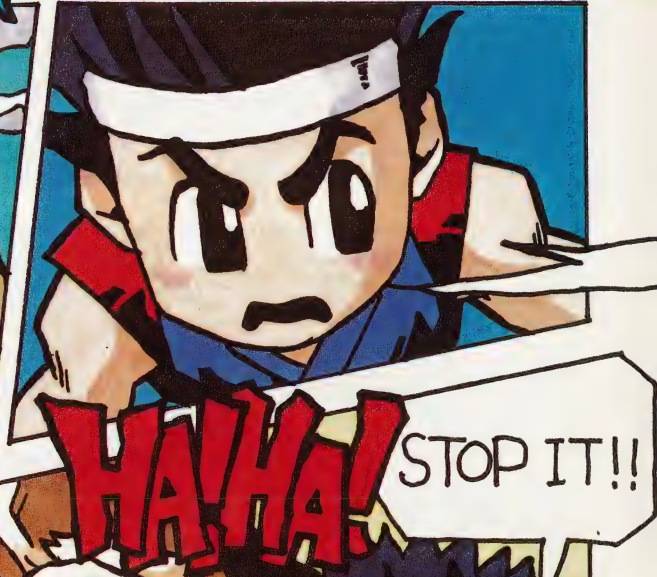
技名	コマンド	判定
ジャンプハンマー※ [*]	⇧+Ⓟ	中
ローリングソバット※	⇧+Ⓚ	中
ミドルローリングソバット※	⇗+Ⓚ	中
チューカサマー※	⇖+Ⓚ	中
ホッピングキック※	⇧Ⓚ	中
ローカットキック※	⇧⇩Ⓚ	中
スラストパンチエア※	⬆+Ⓟ	中
エアローリングソバット※	⬆Ⓚ	空中
ジャンプトー※	⬆+Ⓚ	中
フロントジャンプトー※	⬈+Ⓚ	中
フロントエアキック※	⬆⇨Ⓚ	中
バックエアキック※	⬆⇦Ⓚ	中
エアダイブ※	⬆⇩Ⓚ	空中
フレアトー※	⬆(着地ぎわ)Ⓚ	中
フレアキック※	⬆(下降開始直後)⇩Ⓚ	中

[*] ヘーボンパンチ※始動の技に繋がる

Down Attacks

ダウン攻撃
敵がダウンしている
状態で入力

技名	コマンド	判定
サッカーキック※	⇩Ⓚ	ダウン攻撃
トビコミー※	⇧Ⓟ	ダウン攻撃

技名の後に※印がついているものは、やまだたろうのときに使用可能な技です。

キッズアキラ攻略編

FIGHTERS MEGAMIX KIDS AKIRA

HA!HA!
STOP IT!!
YEEEEK
I CAN'T TAKE THIS ANYMORE!
WAAAAAA
SNIF SNIF

LIST OF MOST USEFUL ATTACKS 注目すべき技

KIDS AKIRA キッズアキラ

躍歩頂肘(やくほちょうちゅう)

中段攻撃

　前に大きく踏み出して、中段の肘打ちを放つ。キッズアキラは技のリーチが全体的に短いので、この技の存在価値は非常に高い。ヒットさせれば必ずダウンを奪うことができるので、ガードされたときのことはこの際考えずに多用していくといいだろう。ただし、相手の"かわし"には、十分注意していく必要があるぞ。

⇨⇨⇨Ⓟ

揚炮(ようほう)

中段攻撃

　前方に踏み出しつつ拳を突き上げる中段攻撃。この技を使うときは、ダッシュしゃがみ(⇘⬉)から出すなどの工夫をして、リーチの短さをカバーしよう。ヒットさせれば相手を高く浮かすことができるので、確実に空中コンボに繋いでいきたい。その際は鉄山靠(⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)などの大技を積極的に狙っていくこと。

⇘⇘Ⓟ

馬歩衝靠(まほしょうこう)

中段攻撃

　前にかがんで肩で体当たりをする中段攻撃。この技をヒットさせると相手を高く浮かすことができる。この技もまたリーチが短いので、ダッシュしゃがみ(⇘⬉or⇘⇩⬉)から出すようにしよう。また、ガードされたときは相手に反撃の機会を与えてしまう。とりあえず外門頂肘(⇦Ⓟ+Ⓚ)に繋ぎ、相手の反撃に備えよう。

⬇⇨Ⓟ+Ⓚ

鉄山靠(てつざんこう)

中段攻撃

　体をひねって半身の状態になり、背中から強烈な体当たりを喰らわす中段攻撃。距離によってダメージが変化し、密着状態であればあるほど威力が増す。コマンドの3つ目にある⇨を心持ち長めに入力すれば、より密着した状態から技を繰り出すことができるぞ。空中コンボにも積極的に組み込んでいこう。

⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ

跳山崩捶(ちょうざんほうすい)

中段攻撃

　前に踏み込みつつ、拳をにぎった両腕を前方へ突き出す。この技の判定は中段にあり、発生時間は遅いものの単発の打撃技としては威力が高いほうに分類される。リーチも長いので、中間距離からカウンターヒットを狙うように出していくといい。タイミングを計って空中コンボに組み込んでもいいぞ。

⇦⇨Ⓟ+Ⓚ

猛虎硬爬山(もうここうはざん)

中段攻撃

　手のひらを大きく前方に突き出し、相手をフッ飛ばす中段攻撃。発生時間が早いうえ、見た目以上のリーチを誇る。コマンドの性質上、ダッシュしゃがみ(⇘⇩⬉or⇘⬉)から狙っていくと効果的だ。また、ガードされてしまった場合は相手の反撃を予測し、外門頂肘(⇦Ⓟ+Ⓚ)を先行入力しておくといいだろう。

⬇⇨Ⓟ

縦撃崩捶(じゅうげきほうすい)

上・下段攻撃

　上段パンチを出した後、続けざまに相手の足元を攻撃する。ふたつの技は連続技ではなく、2発ヒットさせたところでダウンを奪うことはできないが、そこから投げと打撃の2択を迫っていくことは可能だ。打撃技に繋ぐなら、思い切って鉄山靠(⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)を使用し、カウンターヒットを狙って大ダメージを与えよう。投げ技ならばダメージの高い大纏崩捶(⇦⇨Ⓟ+Ⓖ)がベストだ。

Ⓟ⇘Ⓟ+Ⓚ

外門頂肘(がいもんちょうちゅう)

上段パンチ返し

相手の上段パンチを受け流した直後、肘打ちで攻撃するという返し技。相手が上段パンチを打ってくると思ったら、すかさずこのコマンドを入力しておこう。与えるダメージもそこそこなので、様子見がてらに出しておいてもかまわない。また、打撃技を出して相手に届かなかったときや、ガードされてしまったときの対応策として、この技を置いておく、という使いかたをしても有効だ。

⇦Ⓟ+Ⓚ

大纏崩捶(だいてんほうすい)

上段投げ

相手の腕をつかんで懐に潜り込み、体当たりを喰らわしてフッ飛ばす。この上段投げは相手に与えるダメージが大きく、壁の近くで仕かければ、相手を壁に叩きつけることが可能だ。壁にヒットした相手が落ちてきたら、空中コンボを叩き込み、できる限りの追加ダメージを与えてやろう。空中コンボには、鉄山靠(⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)や修羅覇王靠華山(⇙Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)がおすすめだぞ。

⇦⇨Ⓟ+Ⓖ

崩撃雲身双虎掌(ほうげきうんしんそうこしょう)

中・ヒット投げ・投げコンボ

中段攻撃の崩拳(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)から派生する3連発のコンビネーション。2発目の鶴子穿林はヒット投げの属性を持っているため、1発目の崩拳を相手にヒットさせたときにのみ繋ぐことができる。そして3発目の双掌は投げコンボであるがゆえ、2発目までがきまっていれば必ず繋ぐことができるぞ。相手に与えるダメージが大きいので、技を仕かけるチャンスを逃さず確実にきめていこう。

Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇦⇙Ⓟ+Ⓚ⇩⇦or⇨Ⓟ

修羅覇王靠華山(しゅらはおうこうかざん)

中・中・中段攻撃

キックから肘打ち、鉄山靠と続く、中段攻撃3発のコンビネーション。空中コンボに組み込むことによって最大の威力を発揮するこの技は、揚炮(⇙⇙Ⓟ)や馬歩衝靠(⬇⇨Ⓟ+Ⓚ)で相手を高く浮かせた後に狙っていきたい。ただし1発目をヒット、もしくはガードさせないことには2発目以降が発生できないので、つねに相手にめり込んでしまうぐらいの近距離から仕かけていかなければならない。

⇙Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ

Basic Techniques 基本戦術

全体的なリーチの短さをカバーするため、揚炮(⇙⇙Ⓟ)や馬歩衝靠(⬇⇨Ⓟ+Ⓚ)、猛虎硬爬山(⬇⇨Ⓟ)など、ダッシュしゃがみを利用して出せる技を基本にし、そこに躍歩頂肘(⇨⇨⇨Ⓟ)や跳山崩捶(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)などの比較的リーチの長い技を折り混ぜていこう。また、鉄山靠(⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)でカウンターヒットを狙うなど、相手の攻撃を読んだ戦いかたをしなければ勝利を勝ち取ることは難しい。相手を浮かす技で始動するのを基本として、空中コンボに関しても鉄山靠や修羅覇王靠華山(⇙Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)など、与えるダメージの大きい技を積極的に組み込んでいくことをおすすめする。

KiDS AKiRA's Perfect List of Arts

キッズアキラ全技表

Normal Attacks

通常攻撃

技名	コマンド	判定	備考
冲捶(ちゅうすい)	Ⓟ	上	
八門開打(はちもんかいだ)	ⓅⓅ	上中	
環捶腿(かんすいたい)	ⓅⓀ	上上	
縦撃崩捶(じゅうげきほうすい)	Ⓟ⬂Ⓟ+Ⓚ	上下	
昇腿(しょうたい)	Ⓚ	上	
側腿(そくたい)	⬂Ⓚ	中	
上歩頂肘(じょうほちょうちゅう)	⇨Ⓟ	中	
裡門頂肘(りもんちょうちゅう)	⇨⇨Ⓟ	中	
躍歩頂肘(やくほちょうちゅう)	⇨⇨⇨Ⓟ	中	
上歩衝靠(じょうほしょうこう)	⇦⇨Ⓟ	上	
跳山崩捶(ちょうざんほうすい)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
貼山靠(てんざんこう)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	上段アーマー破壊技
鉄山靠(てつざんこう)	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	上段アーマー破壊技
猛虎硬爬山(もうここうはざん)	⬇⇨Ⓟ	中	上段アーマー破壊技
馬歩衝靠(まほしょうこう)	⬇⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
白虎双掌打(びゃっこそうしょうだ)	⬇⇦⇨Ⓟ	中	上段アーマー破壊技
揚炮(ようほう)	⬂⬂Ⓟ	中	
右端脚(うたんきゃく)	⇨⇨Ⓚ	中	
連環腿(れんかんたい)	⇨⇨ⓀⓀ	中中	
独歩頂膝(どっぽちょうしつ)	Ⓚ+Ⓖ後Ⓖを離す	中	
*ガード&アタック	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	G&A、上段アーマー破壊技
崩捶(ほうすい)	⬇Ⓟ	下	
易前腿(ようぜんたい)	⬇Ⓚ	下	
捜下崩捶(そうかほうすい)	⬂Ⓟ+Ⓚ	下	
開胯(かいこ)	⇨Ⓟ+Ⓖ	上	相手が立ちガードしているときのみ上段投げ
撃歩翻胯(げきほほんこ)	⇩Ⓟ+Ⓖ	中	相手が立ちガードしているときのみ上段投げ
修羅覇王靠華山(しゅらはおうこうかざん)			
龍槍式(りゅうそうしき)	⬂Ⓚ+Ⓖ	中	
馬歩頂肘(まほちょうちゅう)	(龍槍式ヒットorガード後)⇨Ⓟ	中	
鉄山靠(てつざんこう)	(馬歩頂肘入力後)⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	上段アーマー破壊技
崩撃雲身双虎掌(ほうげきうんしんそうこしょう)			
崩拳(ぽんけん)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
鶺子穿林(ようしせんりん)	(崩拳ヒット中)⇦⬂Ⓟ	中	
双掌(そうしょう)	(鶺子穿林ヒット中)⇩⇦or⇨Ⓟ	中	

Turnaround Attacks

振り向き攻撃

技名	コマンド	判定	備考
拳背捶(けんはいすい)	Ⓟ	上	冲捶始動の技に繋がる
背落壁(はいらくへき)	⇩Ⓟ	中	
拳背捶(けんはいすい)	⬇Ⓟ	上	
背腿(はいたい)	Ⓚ	上	
破膝腿(はしつたい)	⇩Ⓚ	下	
地旋腿(ちせんたい)	⬇Ⓚ	下	

Jumping Attacks

ジャンプ攻撃

技名	コマンド	判定
落歩斜捶(らくほしゃすい)	⇧+Ⓟ	中
落歩捶(らくほすい)	⇧Ⓟ	中
跳刺腿(ちょうしたい)	⇧Ⓚ	中
登脚(とうきゃく)	⬆+Ⓚ	中
落撃双捶(らくげきそうすい)	⬆⇨Ⓟ	中
飛弾腿(ひだんたい)	⬆⇨Ⓚ	中
風門倒壊(ふうもんとうかい)	⬆⇦Ⓚ	中
斧刃腿(ふじんたい)	⬆(下降開始直後)Ⓚ	中

Running Attacks

走り攻撃
走り中に入力

技名	コマンド	判定	備考
*ランニングストレート	Ⓟ	中	
*ランニングニー	Ⓚ	中	
*ランニングタックル	Ⓟ+Ⓖ	中	上段アーマー破壊技
*ダッシュ鉄山	Ⓟ+Ⓚ	中	上段アーマー破壊技
*スライディングキック	⇩Ⓚ	中	上段アーマー破壊技

Throws

投げ技
敵の近くで入力
(特に注釈のないものは
敵が立ち状態のときのみ成立)

技名	コマンド	判定
倒身捜腿(とうしんそうたい)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
獅子抱月(ししほうげつ)	⬂Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
大纏崩捶(だいてんほうすい)	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
心意把(しんいは)	⬃⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
鷂子穿林(ようしせんりん)	⇦⬂Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
進歩里誇(しんぽりこ)	⬃Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
順歩翻胯(じゅんぽほんこ)	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
獅子抱月(ししほうげつ)	(壁を背にして)⬂Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
弓歩頂肘(きゅうほちょうちゅう)	(敵の横で)Ⓟ+Ⓖ	上段横投げ
大漸江(だいせっこう)	(敵の後ろで)Ⓟ+Ⓖ	上段背後投げ

Counter Attacks

返し技
敵の技が発生した直後、
敵の近くで入力

外門頂肘(がいもんちょうちゅう)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段パンチ返し
単翼頂(たんよくちょう)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段キック返し
外門頂肘(がいもんちょうちゅう)	⇙Ⓟ+Ⓚ	肘返し
上歩衝靠(じょうほしょうこう)	⇙Ⓟ+Ⓚ	中段キック返し
旋風双幢(せんぷうそうしょう)	⇙Ⓟ+Ⓚ	膝返し
衝天靠(しょうてんこう)	⇖Ⓟ+Ⓚ	サマー返し
翻身単打(ほんしんたんだ)	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段パンチ返し
双拍手(そうはくしゅ)	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段キック返し

Down Attacks

ダウン攻撃
敵がダウンしている
状態で入力

槍下砲(そうかほう)	⇘Ⓟ	ダウン攻撃
撃崩捶(げきほうすい)	⇧Ⓟ	ダウン攻撃

FIGHTERS MEGAMIX

キッズサラ攻略編

KIDS SARAH

HEY!!

STOP RIGHT THERE!

DON'T YOU SEE THE SIGH THAT SAYS "NO CHILDREN"?

TAP

FYUUUU

ZABOOM

HEY!? ARE YOU ALL RIGHT?

LIST OF MOST USEFUL ATTACKS 注目すべき技

KIDS SARAH キッズサラ

ライジングエルボー

中段攻撃

中段の肘打ち。この技を相手のしゃがみ状態にヒット、もしくは相手の状態に関係なくカウンターヒットさせれば、よろけを誘発することができる。ただしリーチが短いので、コマンドを⇨⇨Ⓟとするなどして間合いを詰める工夫をしよう。相手をよろけさせたら、迷わずダブルジョイントバット(➡ⓅⓀ)に繋ごう。

⇨Ⓟ

ドラゴンスマッシュキャノン

中段攻撃

足を空高く突き上げる中段攻撃。この技をヒットさせれば、相手を高く浮かすことが可能だ。地上戦においてきめ手に欠けるキッズサラにとって、空中コンボに移行できる技は必要不可欠。空中コンボは、コンボライジングニー(ⓅⓅⓅⓀ)やトーキックジャックナイフ(⇩Ⓟ+ⓀⓀ)など威力あるものを組み込むのが望ましい。

⇙Ⓚ

ニーキック

中段攻撃

中段の膝蹴り。この技をヒットさせると、ほどよい高さに相手を浮かすことができる。空中コンボに繋ぐには最適の高さであるといえるので、隙あらば狙っていきたい。発生時間の遅さが気になるところだが、ライジングエルボー(⇨Ⓟ)のヒット後や"かわし"の後からならば問題なく使っていける。

⇨Ⓚ

ライジングニー

中段攻撃

下から突き上げるようにして放つ強烈な膝蹴り。この技の判定は中段にあり、ヒットさせれば相手を浮かすことができる。硬化時間が長いため、空中コンボに繋ぐのは難しいが、この技の後にはライジングニーコンボ(⬇⇨ⓀⓀ)、ライジングダブルニー(⬇⇨Ⓚ下降中Ⓚ)のふたつの技に繋ぐことができるぞ。

⬇⇨Ⓚ

ステップラウンドキック

中段攻撃

前方に向かってステップし、回転しつつ中段の回し蹴りを放つ。キッズサラの持つ技の中では、トップクラスのリーチを誇っている。使い勝手が特別よいわけではないが、リーチの長さは魅力的。ガードされたときのことはとりあえず考えないで、中間距離から突然出すなど、トリッキーに使っていこう。

⇨Ⓚ+Ⓖ

トルネードキック

中段攻撃

高く跳び上がった後、空中で美しい後ろ回し蹴りを繰り出す中段攻撃。この技は発生時間が遅く硬化時間が長いため、見せ技と思われがちだ。しかし、技の当たり判定が高い位置にあるため、空中コンボに組み込むには適しているのだ。相手を空中高く浮かせた際にはぜひとも狙っていきたい。

⇗Ⓚ+Ⓖ

ロースピンキック

下段攻撃

自分を軸に1回転しつつ、下段の回し蹴りを放つ技。この技をヒットさせればダウンを奪うことができるうえ、相手に受け身を取られることが決してない。とりあえず仕切り直したいときには都合のよい技であるといえよう。ただし、リーチが短いので、ダッシュしゃがみ(⇘⬊or⇘⇩⬊)から狙っていくように。

⇘Ⓚ+Ⓖ

ドラゴンキック

中段攻撃

大ジャンプした後、片方の足を前方に鋭く突き出す攻撃。大ジャンプ攻撃の中では使い勝手がよいほうで、あらゆる場面で狙っていくことが可能だ。その場で大ジャンプして相手の起き上がりに重ねたり、走り状態(⇨➡)から出すなどして、トリッキーに攻めていこう。ただし、相手の"かわし"には注意が必要だ。

⬆⇨Ⓚ

コンボライジングニー

上・上・上・中段攻撃

上段パンチを3発出した後、ライジングニーに繋げるコンビネーション。4発すべてをヒットさせれば大ダメージを与えることができるが、地上戦においては最初のパンチ3発で相手との間合いを詰めた後、ライジングニーの部分をディレイで出し、カウンターヒットを期待するという使いかたがメインとなる。また、この技を空中コンボに組み込む場合はリーチが短いので、間合いを詰めてから出していくように注意しておこう。

ⓅⓅⓅⓀ

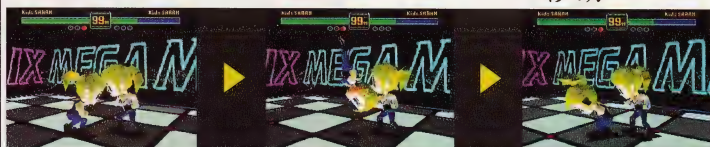
トーキックジャックナイフ

中・中段攻撃

つま先で蹴る中段キックを繰り出した後、鋭く突き上げるジャックナイフキックに派生するコンビネーション。2発目のジャックナイフキック部分をヒットさせれば、相手を高く浮かすことが可能だ。2発続けて技を繰り出す分リーチも長く、比較的安心して使っていけるぞ。ドラゴンスマッシュキャノン(⇗Ⓚ)ともども数少ない貴重な浮かし技のひとつとして多用していこう。

⇩Ⓟ+ⓀⓀ

ムーンサルト

移動

高くジャンプした後、弧を描いて着地する。ただしジャンプ力が足りないため、サラのムーンサルトと違って相手の背後に回り込むことはできない。移動の手段としての見せ技ということになるが、無事着地したあかつきには相手に背を向けた状態になるため、ターンロースピンキック(敵に背を向けて⇩Ⓚ)やターンナックル(敵に背を向けてⓀ)始動のコンビネーションで攻撃を仕かけていきたい。

⇗Ⓟ

レッグホールドドロップ

上段投げ

軽くジャンプして両足で相手の首を挟み、そのまま床に倒れ込む。キッズサラが持つ投げ技の中で、相手に与えるダメージが一番大きいのがこれだ。コマンドの簡単なネックブリーカードロップ(⇨⇨Ⓟ+Ⓖ)のほうが実用的ではあるが、投げ技をきめられるチャンスは限られている。1回に与えるダメージが大きいということを重視して、こちらの投げを狙っていくことをおすすめする。

⇦⇨Ⓟ+Ⓖ

Basic Techniques 基本戦術

華麗な足技がサラの持ち味だが、キッズサラにおいては、とにかく技のリーチが短いので、中距離戦でのきつい展開が予想される。トーキックジャックナイフ(⇩Ⓟ+ⓀⓀ)とドラゴンスマッシュキャノン(⇗Ⓚ)をしつこく狙っていくといいだろう。また、技をヒットさせて相手を浮かせたら、確実に空中コンボを叩き込んでいきたい。空中コンボで相手の体力を削らなければ、キッズサラに勝ち目はない。空中で技を当てるのが難しければ、簡単なランニングストレート(走り中Ⓟ)がおすすめ。相手を貫くような感覚で当てていけば、これだけでも大ダメージが期待することができる。

KIDS SARAH's Perfect List of Arts

キッズサラ全技表

Normal Attacks

通常攻撃

技名	コマンド	判定
ストレートリード	Ⓟ	上
ジャブストレート	ⓅⓅ	上上
フラッシュピストンパンチA	ⓅⓅⓅ	上上上
フラッシュピストンパンチB	ⓅⓅ⇦Ⓟ	上上上
フラッシュピストンパンチC	ⓅⓅ⇧Ⓟ	上上上
コンボライジングニー	ⓅⓅⓅⓀ	上上上中
コンボサマーソルトキック	ⓅⓅⓅ⇙or⇦Ⓚ(ⓅⓅ⇙or⇦ⓅⓀ)	上上上中
コンボライジングキック	ⓅⓅⓅ⇧Ⓚ(ⓅⓅ⇧ⓅⓀ)	上上上中
パンチハイキック	ⓅⓀ	上上
パンチサイドキック	Ⓟ⇩Ⓚ	上中
ダブルパンチスナップキック	ⓅⓅⓀ	上上上
ダブルパンチロースピンキック	ⓅⓅ⇩Ⓚ	上上下
スナップサイドチョップ	⇘Ⓟ	上
ヴァーティカルフックキック	Ⓚ	上
ハイキックストレート	ⓀⓅ	上上
ダブルスラストキック	ⓀⓀ	上上
ダブルキック	⇦Ⓚ	上上
ライジングエルボー	⇨Ⓟ	中
ダブルジョイントバット	⇨ⓅⓀ	中中
エルボーサイドチョップ	⇨Ⓟ⬊Ⓟ	中上
エルボーヒールソード	⇨Ⓟ⇦Ⓚ	中中
ミドルキック	⇘Ⓚ	中
イリュージョンキック	⇘ⓀⓀ	中上
ミラージュキック	⇘ⓀⓀⓀ	中上上
イリュージョンジャックナイフ	⇘ⓀⓀ⇨Ⓚ	中上中
イリュージョンローキック	⇘ⓀⓀ⇦Ⓚ	中上下
ニーキック	⇨Ⓚ	中
ダブルステップニー	⇨Ⓚ⇘Ⓚ	中中
ダッシュニー	⇨⇨Ⓚ	中
ライジングニー	⬇⇨Ⓚ	中
ライジングダブルニー	⬇⇨ⓀⓀ	中中
ライジングニーコンボ	⬇⇨Ⓚ(下降中)Ⓚ	中中

上段アーマー破壊技（コンボライジングキック）

技名	コマンド	判定	備考
トーキック	⇩Ⓟ+Ⓚ	中	
トーキックジャックナイフ	⇩Ⓟ+ⓀⓀ	中中	
ジャックナイフキック	⇩Ⓚ	中	
ジャックナイフサイドキック	⇩ⓀⓀ	中中	
スピンキック	Ⓚ+Ⓖ	中	
ラウンドキック	⇧Ⓚ+Ⓖ	中	
ステップラウンドキック	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	
トルネードキック	⬀Ⓚ+Ⓖ	上	
サイドフックキック	⬃Ⓚ+Ⓖ	中	
スピンエッジキック	⇦Ⓚ+Ⓖ	中	
スピンヒールソード	⬁Ⓚ+Ⓖ	中	
ドラゴンスマッシュキャノン	⬃Ⓚ	中	上段アーマー破壊技
サマーソルトキック	⬁Ⓚ	中	
フルスピンヒールキック	⇧Ⓚ(⬀Ⓚ)	中	
ヒールキックムーンサルト	⇧ⓀⓅ(⬀ⓀⓅ)	中 移動	
*ガード&アタック	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	G&A,上段アーマー破壊技
スクァトストレート	⬇Ⓟ	下	
ローキック	⬇Ⓚ	下	
ダブルローキック	⬇ⓀⓀ	下下	
レッグスライサー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	
ロースピンキック	⬂Ⓚ+Ⓖ	下	
ムーンサルト	⬀Ⓟ	移動	
ムーンサルト	(敵に背を向けて)⬀Ⓟ	移動	
*クライムウォール	(大ジャンプ中、壁に接触して)⇧Ⓟ	移動	

Turnaround Attacks

振り向き攻撃

技名	コマンド	判定
バックナックルターン	⇦⇦Ⓟ	上
バックスピンキックターン	⇦⇦Ⓚ	上
スピンターンキック	⬇⇦Ⓚ	上

Back Attacks

後ろ攻撃
敵に背を向けた
状態で入力

ターンナックル	Ⓟ	上	
ターンキック	Ⓚ	上	
ドラゴンキック	⇨Ⓚ	上	
ターンライジングキック	⬂Ⓚ	上	上段アーマー破壊技
ターンローストレート	⇩Ⓟ	下	
ターンロースピンキック	⇩Ⓚ	下	
ダブルスピンキック	⬇⇦ⓀⓀ	上上	

Jumping Attacks

ジャンプ攻撃

ステップストレート	⇧Ⓟ	中
エルボー	⇧+Ⓟ	中
ステップフックキック	⇧Ⓚ	中
ステップヒールキック	⇧(下降中)Ⓚ	中
ジャンピングフックナックル	⬆⇨Ⓟ	中
ハイジャンプミドルキック	⬆+Ⓚ	中
ハイジャンプキック	⬆Ⓚ	空中
ドラゴンキック	⬆⇨Ⓚ	中
ジャンプオーバーキック	⬆⇦Ⓚ	中
ハイジャンプヒールキック	⬆(下降開始直後)Ⓚ	中

Running Attacks

走り攻撃
走り中に入力

*ランニングストレート	Ⓟ	中	
*ランニングニー	Ⓚ	中	
*ランニングニー	Ⓚ+Ⓖ	中	
*ランニングタックル	Ⓟ+Ⓖ	中	上段アーマー破壊技
*スライディングキック	⇩Ⓚ	下	下段アーマー破壊技

Throws

投げ技
敵の近くで入力
（特に注釈のないものは
敵が立ち状態のときのみ成立）

フロントスープレックス	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ネックブリーカードロップ	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
レッグホールドスロー	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ライトニングニースマッシュ	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ライトニングニースマッシュ	（壁の前で）⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ローリングフェースクラッシュ	⬀Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ
シェルブレイクエルボー	（敵の横で）Ⓟ+Ⓖ	上段横投げ
バックドロップ	（敵の後ろで）Ⓟ+Ⓖ	上段背後投げ
バックドロップ	（敵の後ろで、敵しゃがみ中に）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段背後投げ

Down Attacks

ダウン攻撃
敵がダウンしている
状態で入力

サッカーボールキック	⬂Ⓚ	ダウン攻撃
ジャンピングニースタンプ	⇧Ⓟ	ダウン攻撃
ハイジャンプニースタンプ	⬆Ⓟ	ダウン攻撃

FIGHTERS MEGAMIX

ビーン攻略編

BEAN

DONE AT LAST! SAME SIZE BUT TWICE POWER!!

DANGAR! BEANS SECRET BOMB LABOTORY

O.K. LET'S EXPERIMENT!!

COME ON BABY.

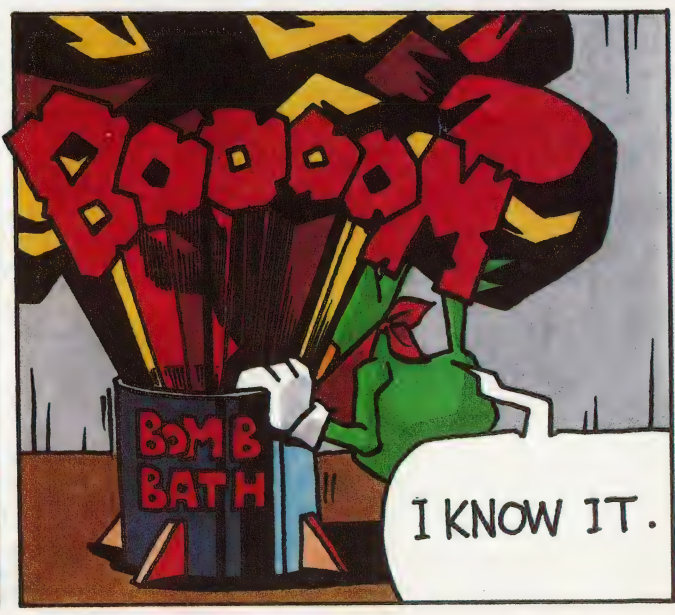
BOMB BATH

....

IS IT A DUD?

BOMB BATH

BOOOOM

BOMB BATH

I KNOW IT.

LIST OF MOST USEFUL ATTACKS 注目すべき技

BEAN ビーン

きつつきストレート

上・上・上・上・中段攻撃

くちばしを使って4発の攻撃を仕かけた後、中段のストレートパンチを繰り出す。どの段階にもかなりのディレイがかかるので、4発で止めたと見せかけて、最後のストレートパンチを浴びせてやるというのもいいだろう。また、1発目をⓅ+Ⓖと入力しても後のコンビネーションに繋ぐことができる。相手キャラがキッズアキラ、キッズサラ、ビーン、バークのときは必ずこの入力方法を使っていくように。投げとの自動選択になってくれるぞ。

ⓅⓅⓅⓅ⇨Ⓟ

ハイキック

上段攻撃

小ジャンプしつつキック攻撃を繰り出す。上段攻撃ではあるものの、ヒットさせれば相手を高く浮かすことができる。近～中間距離で多用していくといいぞ。また、ここから派生するジャンプキック（⇧+ⓀⓀ）、スキップキック（⇧+ⓀⓀⓀ）も、相手を困惑させる意味で、時折り混ぜていくといいだろう。

⇧+Ⓚ

あっちいけキック

中段攻撃

サイドキック（⬁Ⓚ）の強力版。当たれば相手をフッ飛ばすことができ、壁のあるステージでは追加ダメージも期待できる。また、この技は足踏み（⇩⇩Ⓚ+Ⓖ）との自動選択になっているので、キッズアキラ、キッズサラ、ビーン、バークが相手のときは、つねに足踏みのコマンドで入力するよう心がけておこう。

Ⓚ+Ⓖ

ぐるぐるストレート

中段攻撃

腕をグルグルまわした後、強烈なアッパーを繰り出す。ヒットさせれば相手を浮かすことができるので、空中コンボに繋ぐには都合がいい。ただし、モーションが大きく、発生時間が遅いため、ガードされやすいという欠点もある。ハイリスク・ハイリターンと割り切って狙っていくことにしよう。

⇨Ⓟ

馬キック

中段攻撃

名前のとおり、両手をついて馬蹴りを喰らわす。発生時間は遅いのだが、低い姿勢から繰り出されるため、相手の上段攻撃をスカすことができる。また、与えるダメージは低いもののヒットすれば相手をフッ飛ばせるうえ、ガードされても反撃を受ける心配はない。安心してバンバン使っていくといいだろう。

⇨⇨Ⓚ+Ⓖ

ばくだんシュート

中段攻撃

爆弾をサッカーのシュートよろしく蹴り飛ばす攻撃がこれ。ビーンは数多くの爆弾攻撃を持っているが、このばくだんシュートのみ、しゃがみガード中の相手にもヒットさせることができる。遠距離からの牽制に使えば、最大の効果を発揮してくれるぞ。ただし、相手の"かわし"からの攻撃には十分注意しよう。

⇨Ⓚ

ハイパースタート

中段攻撃

ちゃぶ台をひっくり返すようなモーションで繰り出される中段攻撃。発生時間が早く、ヒットさせれば相手を高く浮かすことが可能だ。空中コンボの出発点として、また空中コンボそのものに折り混ぜて使っていこう。地上戦では、ほかの技をガードされたときに置いておく、という使いかたがおすすめだぞ。

⇦Ⓟ+Ⓚ

ビーンワープ

移動

相手の前から姿を消し、別の場所に現われるというビーン個有の移動技。ワープ後の硬化時間もないに等しく、相手をかく乱するにはもってこいの技であるといえる。また、この技を空中ばくだん(⬆Ⓟ)やエアキック(⬆Ⓚ)の後にこの技を使うと、その場で後ろ向きになることが可能。壁のあるステージならば、壁まで走って壁登り(⇨➡)からふたたびジャンプ攻撃を仕かける、ということもできるぞ。

⇩⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

トリプルサイドキック

中・中・中段攻撃

3連続の中段横蹴り。発生時間もそこそこ早く、なによりも3発が連続ヒットするのがうれしい。ダメージこそ大きくはないが、使う場面は多いだろう。連続攻撃なので、中間距離から牽制のつもりで出すのもいいだろう。ただし、直線的な動きで技を繰り出すため、相手の"かわし"にはめっぽう弱い。しかし、せっかくの連続技なので、単発で止めるぐらいならば3発全部出しきるつもりで使っていこう。

⇘ⓀⓀⓀ

空中ばくだん

中段攻撃

ビーンが持つ大ジャンプ攻撃の中でもっとも頼れるのがこれ。しゃがみガード中の相手にダメージを与えることはできないが、ダウン攻撃としても機能するので、おもにそちらの目的で使っていくのがいいだろう。また、バックジャンプから出せば相手が近づくことができないため、間合いの調整にも重宝する。

⬆Ⓟ

エアキック

空中

空中で複数回の大ジャンプ攻撃が出せるビーン。相手の上を通り過ぎるときは、牽制にこの技を出そう。相手を小馬鹿にしたキックをお見舞することができるぞ。それに対して攻撃を仕かけてくる相手には、Ⓟボタンで空中ばくだんをバラまいてやろう。攻撃の持続時間が長いので、絶大な威力を発揮してくれるはずだ。

⬆Ⓚ

もーれつアタック

上段投げ

相手キャラがキッズアキラ、キッズサラ、ビーン、バークに限定されてしまうものの、ビーンの投げ技には楽しいものが多い。このもーれつアタックは、相手をいろんな角度からくちばしでつつきまくるというものだ。コマンドが長いのが難点だが、屈辱技としてぜひとも使っていきたい。また、くちばしアタック(Ⓟ)を使う際、余裕があるならこのコマンドで入力し、この投げ技との自動選択を狙っていこう。至近距離で使うときはなおさらだぞ。

⇦⇨⇦Ⓟ+Ⓖ

Basic Techniques 基本戦術

ディレイをかけたきつつきストレート(ⓅⓅⓅⓅ⇨Ⓟ)を牽制に使い、カウンターのハイパースタート(⇦Ⓟ+Ⓚ)を狙っていこう。相手を空中に浮かせたら空中コンボ、ダウンさせたらバックジャンプからの空中ばくだん(⬆Ⓟ)で、2度と起き上がらせないように。空中ばくだん→ビーンワープ(⇩⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)→壁登り(壁の前で⇨➡)→空中ばくだんの繰り返しで、相手をイヤな気分にさせてやることができるぞ。また、ビーンをしゃがませればガードの有無を問わずほとんどの上、中段攻撃をスカすことができる。接近戦では、この特性を利用して主導権をにぎっていこう。

BEAN's Perfect List of Arts

ビーン全技表

Normal Attacks

通常攻撃

技名	コマンド	判定
くちばしアタック	Ⓟ	上
ダブルくちばし	ⓅⓅ	上上
トリプルくちばし	ⓅⓅⓅ	上上上
くちばしラッシュ	ⓅⓅⓅⓅ	上上上上
きつつきアタック	ⓅⓅⓅⓅⓅ	上上上上上
きつつきストレート	ⓅⓅⓅⓅ⇨Ⓟ	上上上上中
ロケットミサイル	(壁を背にして)⇦Ⓚ	中
ぐるぐるストレート	⇨Ⓟ	中
ぐるぐるストレートばくだん	⇨ⓅⓅ	中中
ぐるぐるアッパー	⬂Ⓟ	中
ぐるぐるアッパーばくだん	⬂ⓅⓅ	中中
ばくだんふたつ投げ	⇨⇨Ⓟ	特殊
キック	Ⓚ	中
ダブルキック	ⓀⓀ	中中
トリプルキック	ⓀⓀⓀ	中中中
サイドキック	⬂Ⓚ	中
ダブルサイドキック	⬂ⓀⓀ	中中
トリプルサイドキック	⬂ⓀⓀⓀ	中中中
ばくだんシュート	⇨Ⓚ	中
馬キック	⇨⇨Ⓚ	中
あっちいけキック	Ⓚ+Ⓖ	中
ハイパースタート	⇦Ⓟ+Ⓚ	中
ビーンワープ	⇩⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	移動
壁登り	(壁の前で)⇨➡	移動
ウォールくちばしダイブ	(壁登り中)Ⓟ	移動 中
ウォールスタンプ	(壁登り中)Ⓚ	移動 中

Back Attacks

後ろ攻撃
敵に背を向けた状態で入力

技名	コマンド	判定	備考
ふり向きローパンチ	Ⓟ	下	
ふり向きパンチ	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
ふり向きハイキック	Ⓚ	上	ハイキック始動の技に繋がる

Jumping Attacks

ジャンプ攻撃

ホップパンチ	⇧+Ⓟ	中
ハイキック	⇧+Ⓚ	上
ダブルジャンプキック	⇧+ⓀⓀ	上上
スキップキック	⇧+ⓀⓀⓀ	上上上
ホップキック	⇧Ⓚ	中
くちばしダイブ	⬆+Ⓟ	中
空中ばくだん	⬆Ⓟ	中
空中2個ばくだん	⬆ⓅⓅ	中中
ふんずけダイブ	⬆+Ⓚ	中
エアキック	⬆Ⓚ	中
ダブルジャンプキック	⬆ⓀⓀ	中
エアハイパースタート	⬆Ⓟ+Ⓚ	空中

Running Attacks

走り攻撃
走り中に入力

ダッシュくちばし	Ⓟ	中
馬キック	Ⓚ	中

Throws

投げ技
敵の近くで入力
(特に注釈のないものは
敵が立ち状態のときのみ成立)

くちばしショット	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
もーれつアタック	⇦⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
足踏み	⇩⇩Ⓚ+Ⓖ	上段投げ

Down Attacks

ダウン攻撃
敵がダウンしている
状態で入力

ばくだん投げ	⇩Ⓟ	ダウン攻撃
ふんずけ	⇩Ⓚ	ダウン攻撃

FIGHITER'SMEGABOOKS

FIGHTERS MEGAMIX

バーク攻略編

BARK

BREAK DOWN

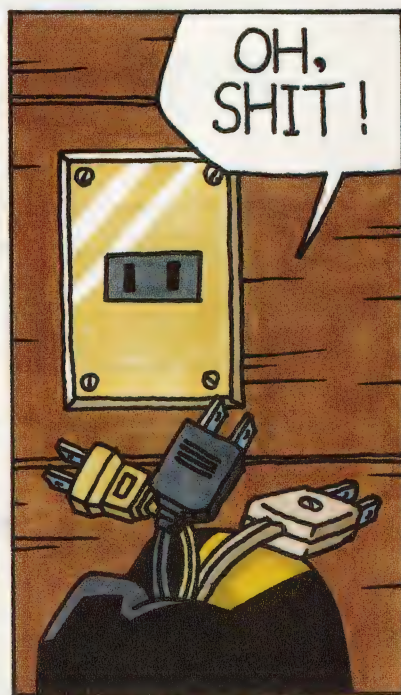
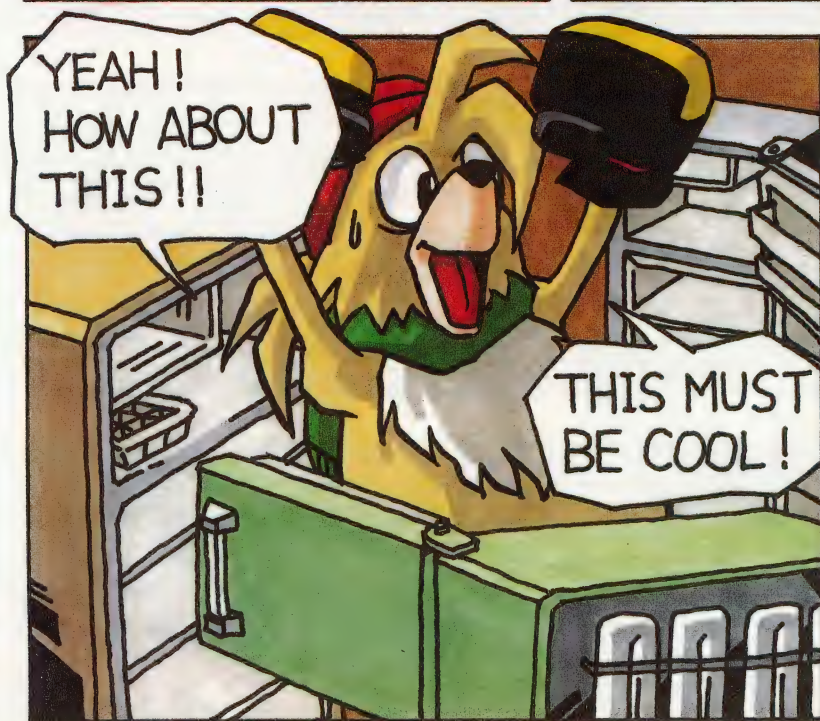
THE HEAT WILL KILL ME.

OH, HELLO? ELECTRIC SHOP? I WANT TO ORDER SOME THINGS…

YAMADA ELECTRIC

YEAH! HOW ABOUT THIS!!

THIS MUST BE COOL!

OH, SHIT!

LIST OF MOST USEFUL ATTACKS 注目すべき技

BARK バーク

ぶらんこキック

中段攻撃

両手を床について両足で蹴る。バークのⓀは基本技とは思えないハデなモーションで繰り出されるぞ。中段判定を持ち、しゃがみガード中に当てられた相手は顎を上にハネ上げられてしまう。与えるダメージもかなりのもので、壁にぶつければ加わるダメージも大きい。壁ぎわにいる相手には、率先して使っていこう。

Ⓚ

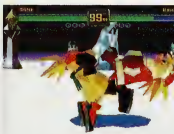
シットパンチ

中段攻撃

地面に座り込み、だだっ子のように両手を振りまわすパンチ攻撃。モーションを見る限り5回連続で攻撃しているようだが、攻撃判定があるのは2発目のパンチ1回きりである。判定も下段にあるように思えるが、れっきとした中段攻撃なので間違えないようにしよう。相手が連続攻撃と勘違いしてくれれば好都合だ。

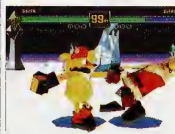
↘↘Ⓟ

ハイパースタート

中段攻撃

ちゃぶ台返し的なモーションの中段攻撃。発生時間が早く、ヒットさせれば相手を浮かすことが可能。地上、空中問わずに広く使っていこう。しかし硬化時間が短いにも関わらず、ガードされると反撃を受けてしまうのが残念なところ。また、空中にいる相手に連発で叩き込むには、←Ⓟ+Ⓚ Ⓟ+Ⓚ……とすればオーケーだ。

←Ⓟ+Ⓚ

大車輪パンチ

中段攻撃

Ⓟ+Ⓚだけでも出すことが可能だが、こちらのコマンドで出す大車輪パンチはアーマー破壊技になっている。さらに与えるダメージも大きいので、アーマーを着ているキャラが相手でない場合でもこちらを使っていきたい。また、この技のモーションは連続打撃技のように見えるが、攻撃判定は1回だけである。

→Ⓟ+Ⓚ

ガード&アタック

中段攻撃

相手の上、中段攻撃をガードしつつ、強烈なストレートパンチを繰り出すガード&アタック。相手の猛ラッシュに耐えかねたときは"かわし"、もしくはこの技に頼るのがいいだろう。ただし、相手の下段攻撃と、ガード&アタックを相殺する性質を持った技には通用しないので出しどころには注意が必要だ。

←Ⓟ

バリア歩き

移動

両手でガードポーズを取りながら前進していくバークならではの移動技。技の発生中はガード状態にあるので、安全かつ確実に間合いを詰めることができる。ただ、実際に相手の技をガードしたときには、それなりのガード硬化時間が発生する。また、下段攻撃は喰らってしまうので、使いどころに注意しよう。

→→Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

つぶしてガン!

中・下段攻撃

上から拳を叩きつけるつぶしパンチの後、下段パンチを出すコンビネーション。1発目がヒットすると相手は潰されて、よろけモーションに入るため、2発目が必ずヒットする。また、しゃがみガード中の相手に1発目を当てたときは、ガードを外して強制的に立ち状態にするため、同じく2発目が確定する。余談だが、2発目はダウン攻撃としても機能する。ぜひこの技でのK.O.を狙ってみてほしい。

↓ⓅⓅ

バークエルボーコンボ

中・上段攻撃

長い腕から繰り出されるバークエルボーの後、上段のストレートパンチを放つ連携。1発目で止めても2発目で止めても反撃はされてしまうが、2発目をガードさせたときは、相手との距離が離れるため、反撃されにくい状況を作り出せる。何もこの技に頼る必要はないのだが、中間距離でわざと1発目を空振りし、2発目のカウンターヒットを狙っていくには好都合の技である。

⇦⇨ⓅⓅ

3回はさみパンチ

上・上・上段攻撃

相手の顔を両手で挟み込む、上段3連発のコンビネーション。3発のうち、どれがヒットしても相手をダウンさせることができ、そのうえ3発目はアーマー破壊技になっている。ディレイをかけることはできないが、空中コンボに折り混ぜるなどして使っていけば、その威力を発揮するだろう。また、"かわし"で逃げようとする相手にも、技の軌道が修正されるので比較的ヒットしやすい。

⇨ⓅⓅⓅ

エアハンマー

空中

バークの大ジャンプ攻撃は使い勝手のよいものが多い。このエアハンマーは大ジャンプ中に2回出すことができるため、空中にいる相手を迎撃するにはもってこいの技であるといえる。また、ジャンプして移動する際にはエアキック(⬆Ⓚ)と合わせて使用し、相手にプレッシャーを与えていくといい。

⬆Ⓟ

げんこつおとし

中段攻撃

大ジャンプした後、着地ぎわにのみ出すことができる中段攻撃。前述のエアハンマーをわざと空中で空振りし、着地の際にこれを狙っていくと相手は引っかかりやすい。つねにワンセットで使っていくといいだろう。また、ダウン攻撃としても使用可能だが発生時間が遅い。知識として頭に入れておこう。

⬆(着地ぎわ)Ⓟ

まわりこみ

上段投げ

バークの大柄な体格とは裏腹に、素速く相手の背後にまわり込む。この技単体でダメージを与えることはできないが、この後にハイパースタート(⇦Ⓟ+Ⓚ)やバークエルボー(⇦⇨Ⓟ)が必ずヒットする。また、キッズアキラ、キッズサラ、バークにはバークパンチ(Ⓟ)も確定するので、ぜひともバラエティーに富んだ攻めを展開していきたい。"かわし"からの攻撃に折り混ぜていくのも効果的だ。

Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

Basic Techniques 基本戦術

バークが得意とする強力な大ジャンプ攻撃を折り混ぜて攻撃を組み立てていこう。エアハンマー(⬆Ⓟ)をとりあえず出し、げんこつ落とし(⬆着地ぎわⓅ)、もしくは着地→"かわし"→打撃の2択が強力だ。相手の隙を見てバークワンツー(ⓅⓅ)、はさみパンチ(⇨Ⓟ)、ハイパースタート(⇦Ⓟ+Ⓚ)、つぶしパンチ(⇩Ⓟ)を狙っていくといいぞ。また、しゃがみ状態のときガードさえしなければ、相手の中段攻撃にほとんど当たらずにすむ。相手が攻撃してくるとわかったら、ガードせずにしゃがみ、相手の攻撃をスカしつつ反撃に転じよう。シットパンチ(⬃⬃Ⓟ)や大車輪パンチといった技で相手を翻弄していくといいだろう。

BARK's Perfect List of Arts

バーク全技表

Normal Attacks

通常攻撃

技名	コマンド	判定	備考
バークパンチ	Ⓟ	上	
ワンツーパンチ	ⓅⓅ	上上	
ワンツーガン!	ⓅⓅ⇩Ⓟ	上上中	
はさみパンチ	⇨Ⓟ	上	
2回はさみパンチ	⇨ⓅⓅ	上上	
3回はさみパンチ	⇨ⓅⓅⓅ	上上上	上段アーマー破壊技
バークアッパー	⬂Ⓟ	中	
シットパンチ	⬂⬂Ⓟ	中	
バークエルボー	⇦⇨Ⓟ	中	
バークエルボーコンボ	⇦⇨ⓅⓅ	中上	
ローパンチ	➡Ⓟ	中	
ローフック	➡ⓅⓅ	中下	
つぶしパンチ	⇩Ⓟ	中	
つぶしてガン!	⇩ⓅⓅ	中中	
ハイパースタート	⇦Ⓟ+Ⓚ	中	
大車輪パンチ	Ⓟ+Ⓚ	中	
大車輪パンチ	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	上段アーマー破壊技
ガード&アタック	⇦Ⓟ	中	G&A、上段アーマー破壊技
ぶらんこキック	Ⓚ	中	
バリア歩き	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	移動	
壁登り	(壁が前)⇨➡	移動	
ウォール両手ハンマー	(壁登り中)Ⓟ	移動 中	
ウォールスタンプ	(壁登り中)Ⓚ	移動 中	

Back Attacks

後ろ攻撃
敵に背を向けた
状態で入力

技名	コマンド	判定
ふり向きパンチ	Ⓟ	上
ふり向きワンツーパンチ	ⓅⓅ	上上
ふり向きワンツーガン!	ⓅⓅ⇩Ⓟ	上上中
ふり向きホップパンチ	⇧Ⓟ	中
ふり向きハイキック	Ⓚ	上

Jumping Attacks

ジャンプ攻撃

ホップパンチ	⇧+Ⓟ	中
ホップキック	⇧+Ⓚ	中
両手ハンマーダイブ	⬆+Ⓟ	中
エアハンマー	⬆Ⓟ	中
げんこつおとし	⬆(着地ぎわ)Ⓟ	中
ヒップダイブ	⬆+Ⓚ	中
エアキック	⬆Ⓚ	中

Running Attacks

走り攻撃
走り中に入力

つきとばし	Ⓟ	中
ドロップキック	Ⓚ	上

Throws

投げ技
敵の近くで入力
(特に注釈のないものは
敵が立ち状態のときのみ成立)

たたきつけ	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
びたんびたん	⇦⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
バークストライク	⇘⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
あたまなげ	⇨⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
つかんでガンガン	⇩⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ジャイアントスイング	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
まわりこみ	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段投げ

Down Attacks

ダウン攻撃
敵がダウンしている
状態で入力

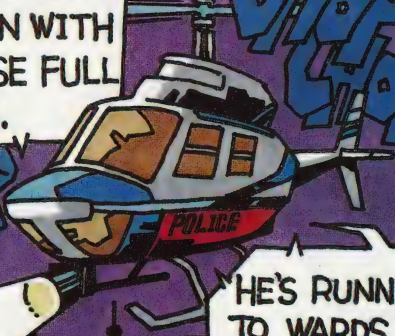
ふんずけ	⇩Ⓚ	ダウン攻撃

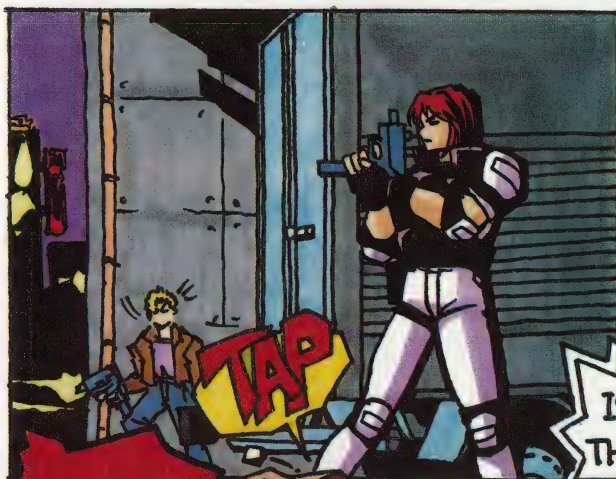
FIGHITER'SMEGABOOKS

FIGHTERS MEGAMIX

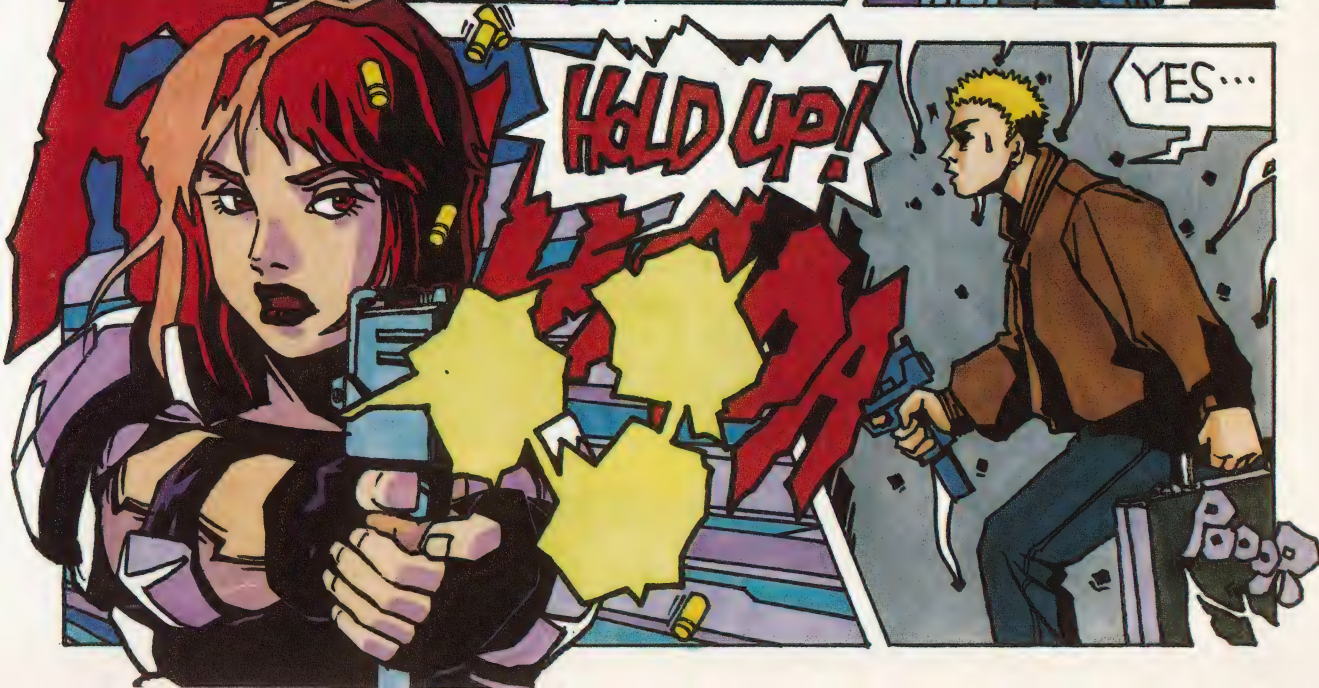
ジャネット攻略編

JANET

THE SUSPECT IS ON THE RUN WITH A BREIFCASE FULL OF DRUGS.

HE'S RUNNING TO WARDS THE 12TH BLOCK.

SHIT!! THAT CHOPPER'S GETTING IN MY WAY.

IS THAT THE POLICE?

HOLD UP!

YES…

LIST OF MOST USEFUL ATTACKS

注目すべき技

ジャネット

NIRENTOTSU-KINUGURUMA

上·上·中·中段攻撃

発生時間の早いDATOTSU(Ⓟ)から始動する4連発のコンビネーション。連続技ではないが、3発目と4発目の間にディレイをかけることができる。3発目の後でコンビネーションを中断、投げ技を折り混ぜていくことで、相手にプレッシャーを与えるといいだろう。余裕があるならば、返し技としても、この3発止めからの投げと打撃の2択を狙っていきたい。また、相手の"かわし"に対しても、ある程度までならホーミングしてくれる。

Ⓟ Ⓟ ➡ Ⓟ Ⓟ

RENTOTSU-KUSANAGI

上·上·上·下段攻撃

パンチを3発出した後、下段回し蹴りのKUSANAGI(⇩Ⓚ+Ⓖ)に連携するコンビネーション。ⓅⓅⓅまでは連続技になっているので、そこから2択を迫っていこう。全段階にかけられるディレイを駆使し、最後が中段蹴りとなるRENTOTSUKODACHI(ⓅⓅⓅⓀ)と使い分けると効果的だ。また、このふたつのコンビネーションは、脱衣したアーマー着用キャラには連続ヒットする。アーマーを脱がせたら迷いなく連続で出していくように。

Ⓟ Ⓟ Ⓟ ⇩ Ⓚ

SODESHINKEN

中段攻撃

相手を高く浮かす中段攻撃。ガードされてしまったときは、ほとんどのキャラに反撃の機会を与えてしまうので、保険にTENSHIN−NYUSHIN(⇦Ⓟ+Ⓚ)を置いておくといいだろう。浮かし技でありながらアーマー破壊技でもあるので、アーマーを着用しているキャラに対しては空中コンボにも組み込んで使いたい。

⇘ Ⓟ

JOUSEIRYUSENSHOU

上段攻撃

一瞬身を引いた後、手のひらを相手の目の前に突き出すアーマー破壊技の上段攻撃。相手の攻撃をさけつつ攻撃できるので、カウンターヒットを狙いやすい。また、Ⓖボタンでキャンセルすることができるので、キャンセル後は投げ、打撃、"かわし"の3パターンに移行させれば相手を翻弄することができるはずだ。

⇦ ⇦ Ⓟ + Ⓚ

HOUOUSHU

中段攻撃

相手の頭に拳を叩きつける中段攻撃。単発技で発生時間が早いので、何かと使い勝手がよい。ヒットさせるとよろけを誘うことができるので、ラッシュを仕かけるのはもちろん、投げ技と中段攻撃の2択を迫っていくのにも好都合だ。NIRENTOTSU(ⓅⓅ)を牽制に使い、連携の間に挟むようにして使うといいだろう。よろけを回復されなければ、あらゆる技でダウンを奪うことが可能だ。

⬂Ⓟ+Ⓚ

KOROMOGURUMA

中段攻撃

体を半回転させ中段の肘打ちを放つ。アーマー破壊技であるうえ、ヒットさせればダウンを奪える。"かわし"の後など、中間距離からの牽制に使っていこう。また、ガードされてもアーマーを着用していないキャラに反撃を受けることはないので、『バーチャ』キャラなどが相手のときはガンガン使っていきたい。

⇨⇨Ⓟ

KUSANAGI

下段攻撃

そこそこのリーチを誇る下段の回し蹴り。ジャネットの持つ下段攻撃の中では使い勝手がよく、ヒットさせればダウンを奪える。喰らった相手は受け身を取ることができないので、とりあえず仕切り直したいときなどに出していくのがいいだろう。また、この技を出すと足の位置が前後入れ替わる。覚えておこう。

⇩Ⓚ+Ⓖ

VIRTUA GUN3

上・上・上段攻撃

腰のバーチャガンを取り出し、3発連続で発砲する。上段判定ではあるもののガード不能技のため、相手が立ってさえいれば必ずヒットする。弾が届く距離は無限なので、中～遠距離では重宝するだろう。さらに与えるダメージは非常に大きく、相手を浮かせてからの空中コンボに折り混ぜても効果的。近距離戦では相手の投げ抜けにあわせるなどしてテクニカルに使っていきたい。

⇦⇨Ⓟ+Ⓚ⇦⇨Ⓟ+Ⓚ⇦⇨Ⓟ+Ⓚ(ガード不能)

GRIP SHOCK

上段投げ

相手の首をねじ上げ、背後に回りつつ肩のあたりに一撃喰らわす。コマンドの難解さとは裏腹に、この技単体でのダメージはゼロだ。しかしその後、背後投げのSUGI-TAOSHI(敵の背後近くでⓅ+Ⓖ)が確定するので、確実にダメージを与えることができる。また、相手が走って逃げるならVIRTUA GUN(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)、後ろ攻撃で振り向くなら"かわし"でさけるなど、読み合いも楽しめるはず。

⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ

Basic Techniques 基本戦術

接近戦では発生時間の早いNIRENTOTSU－OUCHU(ⓅⓅⓅ)からⓀと⇩Ⓚの2択がメインとなる。そこにJOUSEIRYUSENSHOU(⇦⇦Ⓟ+Ⓚ)をキャンセルしてのフェイントを折り混ぜていくと効果的だ。SODESHINKEN(⬂Ⓟ)、HOUOUSHU(⬂Ⓟ+Ⓚ)、KUSANAGI(⇩Ⓚ+Ⓖ)、ディレイをかけたNIRENTOTSU－KINUGURUMA(ⓅⓅ➡ⓅⓅ)などに繋ぐのもおすすめ。間合いが開いたら、すかさずVIRTUA GUN(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)を狙っていこう。うかつにも立ち状態でいるような相手には、大ダメージを与えることができるはず。また、GRIP SHOCK(⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ)から打撃と投げの2択、さらに"かわし"を入れた3択を迫り、相手に余裕を見せるのもいい。

JANET's Perfect List of Arts

ジ　ャ　ネ　ッ　ト　全　技　表

Normal Attacks

通常攻撃

DATOTSU(ダトツ)	Ⓟ	上	
NIRENTOTSU(ニレントツ)	ⓅⓅ	上上	
SHOUKERI-GASANE(ショウケリガサネ)	ⓅⓀ	上上	
NIRENNTOTSU-OUCHU(ニレントツオウチュウ)	ⓅⓅⓅ	上上上	
NIRENTOTSU-KUGIKYAKU(ニレントツクギキャク)	ⓅⓅⓀ	上上上	
RENTOTSU-KODACHI(レントツコダチ)	ⓅⓅⓅⓀ	上上上中	
RENTOTSU-KUSANAGI(レントツクサナギ)	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	上上上下	
NIRENTOTSU-OUDA(ニレントツオウダ)	ⓅⓅ⇨Ⓟ	上上中	
NIRENTOTSU-KINUGURUMA(ニレントツキヌグルマ)	ⓅⓅ➡ⓅⓅ	上上中中	
HIRATE(ヒラテ)	Ⓟ+Ⓚ	上	
NIREN-HIRATE(ニレンヒラテ)	Ⓟ+ⓀⓅ	上上	
SANREN-HIRATE(サンレンヒラテ)	Ⓟ+ⓀⓅⓅ	上上上	
OUDA(オウダ)	⇨Ⓟ+Ⓚ	上	
OUSHU-HIJIATE(オウショウヒジアテ)	➡Ⓟ+ⓀⓅ	上上	
FUZAKURA(フザクラ)	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
JOUSEIRYUSENSHOU(ジョウセイリュセンショウ)	⇦⇦Ⓟ+Ⓚ	上	上段アーマー破壊技
CHUDAN-HIJIATE(チュウダンヒジアテ)	⇨Ⓟ	中	
SENZAKURA(センザクラ)	➡ⓅⓅ	中中	
SODESHINKEN(ソデシンケン)	⬂Ⓟ	中	上段アーマー破壊技
MUSOUHA(ムソウハ)	⬇⬂Ⓟ	中	
KOROMOGURUMA(コロモグルマ)	⇨⇨Ⓟ	中	上段アーマー破壊技
RYOUSHI(リョウシ)	⇩⇩Ⓟ	下	
HOUOUSHU(ホウオウシュ)	⬂Ⓟ+Ⓚ	中	
GEDAN-SHOUDA(ゲダンショウダ)	⬇Ⓟ	下	
UEGERI(ウエゲリ)	Ⓚ	上	
KUSARIGAMA(クサリガマ)	ⓀⓀ	上中	
NAKA-KAKATOGERI(ナカカカトゲリ)	⬂Ⓚ	中	
RAIJINHA(ライジンハ)	⇨Ⓚ	中	

KUMOGERI(クモゲリ)	⇨ⓀⓀ	中中	
GEDAN-KERIATE(ゲダンケリアテ)	⇩Ⓚ	下	
KAKATOGIRI(カカトギリ)	⇙Ⓚ	下	
KUSANAGI(クサナギ)	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	
VIRTUA GUN(バーチャガン)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	上	ガード不能
VIRTUA GUN-2(バーチャガン2)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	上上	ガード不能
VIRTUA GUN-3(バーチャガン3)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ⇦⇨Ⓟ+Ⓚ⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	上上上	ガード不能
RELOAD(リロード)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ⇦⇨Ⓟ+Ⓚ⇦⇨Ⓟ+Ⓚ⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	上上上移動	

Jumping Attacks

ジャンプ攻撃

TOBI-SHUTOU(トビシュトウ)	⇧+Ⓟ	中
TOBI-SHUTOU(トビシュトウ)	⇧Ⓟ	中
TOBI-MAEGERI(トビマエゲリ)	⇧+Ⓚ	中
TOBI-KAKATOGERI(トビカカトゲリ)	⇧Ⓚ	中
TOBI-KAKATOGERI(トビカカトゲリ)	⇧(着地ぎわ)Ⓚ	中
HISHA-ATE(ヒシャアテ)	⬆⇨Ⓟ	中
MIKAZUKIGERI(ミカヅキゲリ)	⬆+Ⓚ	中
TOBI-SOKUTOU(トビソクトウ)	⬆Ⓚ	中
URA-KAWAZUGERI(ウラカワズゲリ)	⬆⇦Ⓚ	中
KONOHAGERI(コノハゲリ)	⬆(下降開始直後)Ⓚ	中

Turnaround Attacks

振り向き攻撃

UZUMAKI-SHUTOU(ウズマキシュトウ)	⇦⇦Ⓟ	上

Back Attacks

後ろ攻撃
敵に背を向けた
状態で入力

SHUTOU-MAWARI(シュトウマワリ)	Ⓟ	上
MAWARI-SHITAGERI(マワリシタゲリ)	⇩Ⓚ	下
MAWARI-SUNEGERI(マワリスネゲリ)	⇘Ⓚ	下
YOKOGERI(ヨコゲリ)	Ⓚ	上
MAWARI-SHUTOU(マワリシュトウ)	⇩Ⓟ	下
MAWARI-URAKEN(マワリウラケン)	⬇Ⓟ	下
MAWARI-SHITAGERI(マワリシタゲリ)	⬇Ⓚ	下

Throws

投げ技
敵の近くで入力
（特に注釈のないものは、敵が立ち状態のときのみ成立）

技名	コマンド	種類
KOATE(コアテ)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
KONOHA-OTOSHI(コノハオトシ)	⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ROKUDAN-OBITORI(ロクダンオビトリ)	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
AIKINAGE(アイキナゲ)	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
GRIP SHOCK(グリップショック)	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
AYATEDORI(アヤテドリ)	(敵の横で)Ⓟ+Ⓖ	上段横投げ
SUGITAOSHI(スギタオシ)	(敵の後ろで)Ⓟ+Ⓖ	上段背後投げ
TEKIME-TOUSHIN(テキメトウシン)	(敵しゃがみ中に)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ

Counter Attacks

返し技
敵の技が発生した直後、敵の近くで入力

技名	コマンド	種類
TENSHIN-NYUSHIN(テンシンニュウシン)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段パンチ返し
EDASAKI(エダサキ)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段キック返し
KONAMI(コナミ)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段回し蹴り返し
RYU-NO-AGITO(リュウノアギト)	⇙Ⓟ+Ⓚ	肘返し
TSUTAKAZURA(ツタカヅラ)	⇙Ⓟ+Ⓚ	中段キックいなし
FUSHARIN(フウシャリン)	⇙Ⓟ+Ⓚ	膝返し
OHUZU(オオウズ)	⇖Ⓟ+Ⓚ	サマー返し
SENRYU(センリュウ)	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段パンチ返し
KAEDE-OTOSHI(カエデオトシ)	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段キック返し

Running Attacks

走り攻撃
走り中に入力

技名	コマンド	種類	備考
RUNNING PUNCH(ランニングパンチ)	Ⓟ	中	
RUNNING KICK(ランニングキック)	Ⓚ	中	上段アーマー破壊技
SLIDING KICK(スライディングキック)	⇩Ⓚ	下	下段アーマー破壊技

Down Attacks

ダウン攻撃
敵がダウンしている状態で入力

技名	コマンド	種類
TATE-SHUTOU(タテシュトウ)	⇘Ⓟ	ダウン攻撃
KUSEI-KOMASHUTOU(クウセイコマシュトウ)	⇧Ⓟ	ダウン攻撃
KUSEI-GATOTSUGERI(クウセイガトツゲリ)	⬆Ⓟ	ダウン攻撃

デク攻略編

DEKU

THE NEXT DAY

BOING!

FLAP

FLAP

LIST OF MOST USEFUL ATTACKS 注目すべき技

DEKU デク

デクパンチ
上段攻撃

デクのパンチはほかのキャラのものとは違って、あまり力強さを感じさせるようなグラフィックではないが、能力的には何ら問題なく、相手のラッシュを止めるなど、ほかのキャラのパンチと同様の使いかたが可能だ。しかし、この技をヒットさせたときは、相手に"喰らい投げ"の機会を与えてしまうので注意しよう。

Ⓟ

デクキック
上段攻撃

前方に足を突き出して攻撃する上段蹴り。発生時間が早く、リーチもそこそこ。ヒットさせればダウンを奪えるうえ、ガードされても反撃を受ける心配がない。中間距離からカウンターヒットを狙っていくといいだろう。しかし、キャンセルをかけることができないため、フェイントとしての使用は不可能だ。

Ⓚ

デクシャガパン
下段攻撃

しゃがみ状態から繰り出される下段パンチ。デクが持つほかの技に比べると発生時間が早く硬化時間も短いため、使用頻度は高くなるだろう。相手の攻撃を止めるためのメインで使っていきたい。ただ、この技をヒットさせた場合は、下段投げを持つキャラに"喰らい投げ"の機会を与えてしまうので注意が必要だ。

⇩Ⓟ

デクシャガケー
下段攻撃

独特のモーションで放たれる下段キック。この技をヒットさせたときの自分と相手の硬化時間は同じ。つまり五分の状態で仕切り直しになるというわけだ。ただし、相手にガードされてしまったときは、下段投げなどによる反撃を覚悟しなくてはならないぞ。リーチの長さを利用して中間距離から使っていこう。

⇩Ⓚ

デクヒジ
中段攻撃

デクの持つ数少ない技の中で比較的頼れるのが、このデクヒジだ。しゃがみ状態の相手にヒットさせる、もしくは相手の状態に関係なくカウンターヒットさせることによって、よろけを誘発することができる。うまく相手をよろけさせたら、クイックフォワードから投げと、デクヒジの2択を迫っていこう。

⇨Ⓟ

デクヒザ
中段攻撃

発生時間が早く、デクヒジ(⇨Ⓟ)同様、頼りになる中段攻撃のひとつ。ヒットさせればダウンを奪うことができるので、相手にプレッシャーを与えるために使っていくといい。ただし、リーチが短いため、使いどころは接近戦のみに限られてしまう。また、ガードされたときは反撃の機会を与えてしまうので注意して使っていこう。

⇨Ⓚ

デクジャンプハンマー
中段攻撃

デクがメインに使っていくべき中段攻撃がこれ。ヒットさせればダウンを奪えるうえ、受け身を取られる心配がない。また、ガードされても反撃を受けることがないため、安心して使っていける。しかし、直線的な攻撃ゆえ"かわし"には弱く、ガード&アタックで返されてしまうという弱点があるので気を付けよう。

⇧+Ⓟ

デクハンマー
中段攻撃

両手を上から振り下ろす中段攻撃。この技をヒットさせれば、必ずダウンを奪うことができる。さらにデクジャンプハンマー(⇧+Ⓟ)同様、相手に受け身を取られる心配がない。しかし、ここから連携可能な技はなく、ガードされたときは相手に反撃の機会を与えてしまう。使いどころには慎重さが必要だ。

⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

デクミドルキック

中段攻撃

デクキック(Ⓚ)のモーションに似た中段蹴り。リーチの長さを利用して、中間距離からガンガン狙っていこう。また、この技はキャンセルが不可能なデクキックとは異なり、大きなモーションを残しつつキャンセルすることができる。接近戦ではフェイントの目的で使用し、各種打撃技に繋いでいくといいだろう。

⇩Ⓚ

デクサマー

中段攻撃

跳び上がってサマーソルトキックを出すのだが、相手を蹴った後にバタンと落下してしまう、なんともマヌケな技。その際に自分もダメージを喰らってしまうが、相手に与えるダメージは大きいので、有利な状況下ではバンバン狙っていきたい。また、相手のガード&アタックを相殺する性質も持ち合わせているぞ。

⇖+Ⓚ

フロントジャンプトー・クラシック

中段攻撃

『ファイティングバイパーズ』で猛威を振るった通称"登り蹴り"。このゲームにおいて、"登り蹴り"は発生時間が遅く設定されているが、この技に関してのみ、それは当てはまらない。相手の連携を途中で止めるなど、随所で多用していくことになるだろう。ヒットさせれば相手をフッ飛ばすことができるぞ。

⬈+Ⓚ

デク・ザ・バイオレンス

中段攻撃

クルクルと回転しながら突っ込んでいく風変わりなモーションの中段攻撃。そのリーチの長さを利用して、遠距離から突然出すという使いかたが望ましい。また、相手を浮かせたときに離れた場所から猛突進していく、という無理矢理な空中コンボも可能なので、屈辱技として使っていくといいだろう。

⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

デクアッパーアッパー

中・中段攻撃

デクが持つ唯一のコンビネーション技。発生時間が早く、使い勝手もよいが、ヒットさせると必ず"喰らい投げ"されてしまう。1発目をとりあえず出しておき、ディレイをかけて2発目をカウンターヒットさせるという使いかたがいいだろう。さらに、1発目をしゃがみガード中の相手に当てたときはガードを外せるので、2発目が必ずヒットする。また、空中コンボに組み込むのもおすすめだ。

⇘ⓅⓅ

デクナイスカン

上段投げ

デクの持つ投げ技の中では、このデクナイスカンを使っていくのがいいだろう。ダメージがそこそこ高く、コマンド入力も簡単。相手を壁にぶつければアーマーの耐久値を削ることもできるといいことずくめだ。発生時間が遅く、投げ抜けされやすいという欠点を除けば、何も問題なく使っていくことができるだろう。

Ⓟ+Ⓖ

デクベアーハッグ

上段投げ

デクナイスカン(Ⓟ+Ⓖ)とともに使っていく投げ技が、このデクベアーハッグ。クイックフォワードから出せるコマンド入力の容易さが利点だが、与えるダメージは低い。サンマンやくまちゃんの同名の技と異なり、連携する投げコンボがないので、デクナイスカンの投げ抜けを警戒してたまに使っていく程度にしよう。

⇦⇨Ⓟ+Ⓖ

Basic Techniques 基本戦術

コンビネーション技がひとつしかなく、単発技に頼った戦いになるが、勝敗にこだわるならデクシャガパン(⇩Ⓟ)とフロントジャンプトークラシック(⬈+Ⓚ)を使っていけば問題ない。中段攻撃には、ディレイをかけたデクアッパーアッパー(⇘ⓅⓅ)をメインに多用していこう。そこにデクパンチ(Ⓟ)、デクシャガケー(⇩Ⓚ)、デクヒジ(⇨Ⓟ)、さらに"かわし"を折り混ぜればそこそこの戦いができるはずだ。余裕があるならとどめにはデクサマー(⇖+Ⓚ)を狙っていきたい。

DEKU's Perfect List of Arts

デ　ク　全　技　表

Normal Attacks

通常攻撃

デクパンチ	Ⓟ	上
デクキック	Ⓚ	上
デクヒジ	⇨Ⓟ	中
デクアッパー	⬂Ⓟ	中
デクアッパーアッパー	⬂ⓅⓅ	中中
デクハンマー	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中
デク・ザ・バイオレンス	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中
デクミドルキック	⬂Ⓚ	中
デクヒザ	⇨Ⓚ	中
デクシャガパン	⇩Ⓟ	下
デクシャガケー	⇩Ⓚ	下

Back Attacks

後ろ攻撃
敵に背を向けた
状態で入力

デクターンナックル	Ⓟ	上
デクターンナックルパンチ	ⓅⓅ	上上
デクターンキック	Ⓚ	上
デクスピンキックターン	⇧Ⓚ	中
デクローターンパンチ	⇩Ⓟ	下
デクロースピンキックターン	⇩Ⓚ	下

Jumping Attacks

ジャンプ攻撃

デクジャンプハンマー	⇧+Ⓟ	中
デクローリングソバット	⇧+Ⓚ	中
デクミドルローリングソバット	⬀+Ⓚ	中
デクサマー	⬁+Ⓚ	中
デクホッピングキック	⇧Ⓚ	中
デクローカットキック	⇧⇩Ⓚ	下
デク・ザ・ダーティー	⇩⇦⇨Ⓚ※	中
デク・ザ・アサルト	⇩⇦⇨ⓀⓀ※	中中
デク・ザ・クライム	⇩⇦⇨Ⓚ⇩Ⓚ※	中下
デクフォール	⬆Ⓟ	中

技名	コマンド	判定	備考
デクハンマーフォール	⬆⇨+Ⓟ	中	
ジャンプトー・クラシック	⬆+Ⓚ	中	
フロントジャンプトー・クラシック	⬈+Ⓚ	中	
デクフォーリングケツ	⬆Ⓚ	中	
デクフロントエアキック	⬆⇨Ⓚ	中	
デクバックエアキック	⬆⇦Ⓚ	中	
デクエアダイブ	⬆⇩Ⓚ	空中	
デクフレアトー	⬆(着地ぎわ)Ⓚ	中	
デクフレアキック	⬆(着地ぎわ)⇩Ⓚ	中	

Running Attacks

走り攻撃
走り中に入力

技名	コマンド	判定	備考
デクボディーアタック	Ⓟ	中	
デクバナナアタック	Ⓚ	中	
デクランニングジャンプキック	⇙Ⓚ	中	
デクランニングスピンキック	⇧Ⓚ	中	
デクヘッドアタック	Ⓟ+Ⓖ	中	上段アーマー破壊技
デクスライディングキック	⇩Ⓚ	下	下段アーマー破壊技

Throws

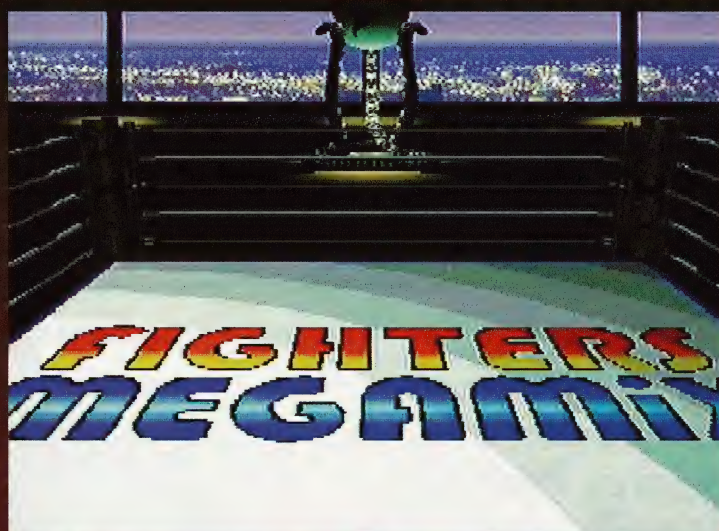
投げ技
敵の近くで入力
(特に注釈のないものは、敵が立ち状態のときのみ成立)

技名	コマンド	判定
デクナイスカン	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
デクベアーハッグ	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
デクタグハンドウォールクラッシュ	(壁が後ろ)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
デクスクラッチ	(壁が前)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ

Down Attacks

ダウン攻撃
敵がダウンしている状態で入力

技名	コマンド	判定
デクスタンプ	⇩Ⓚ	ダウン攻撃
デクバナナバーガー	⇧Ⓟ	ダウン攻撃

コマンドの後に※印がついている技は、コマンドを1フレーム単位で連続入力しなくてはいけない技です。

FIGHITER'SMEGABOOKS

FIGHTERS MEGAMIX

ホーネット攻略編

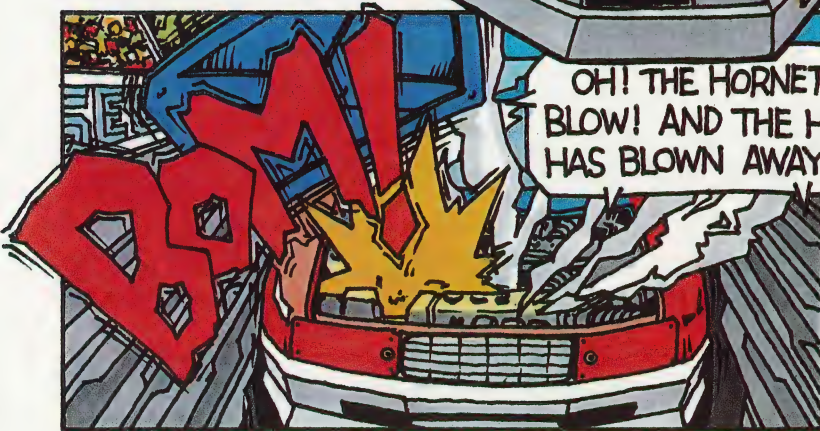
hornet

IT'S THE FINAL LAP OF THIS RACE!! BUT WE STILL DON'T KNOW WHAT'LL HAPPEN. IS IT THE HORNET? OR THE GALLOP?

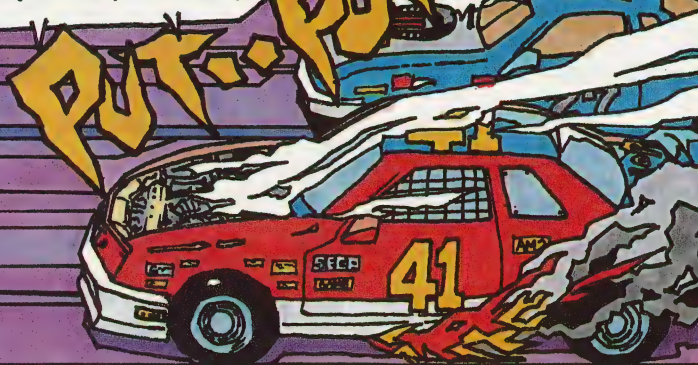
VROOOOM!

WATER TEMP

BOM!

OH! THE HORNET HAS BLOW! AND THE HOOD HAS BLOWN AWAY!!

IS THIS THE END FOR THE HORNET? THE GOAL IS RIGHT THERE, WHO IS THE CHAMP?

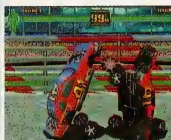
IT'S THE HORNET! THE HORNET HAS CUT THE GOAL SMOKING!

PUT-PUT-PUT-PUT-

EVEN THOUGH THE ENGINE HAS BLOWN, IT HAS REACH THE GOAL AT TOP POSSESSION HORNET! YOUR COOL!!

LIST OF MOST USEFUL ATTACKS 注目すべき技

hornet ホーネット

フロントドライブ

上段攻撃

前輪を前に突き出して相手を攻撃する上段攻撃。ほかのキャラでいうところの立ちパンチがこれに相当する。モーションからして頼りなさそうに見えるのだが、相手の動きを止めるなど、通常の上段パンチと同様の使いかたをすることが可能だ。ただし、コマンドを➡Ⓟとしても前進しながら技を出すことはできないので注意。

Ⓟ

マッドドライブ

下段攻撃

素速くうつ伏せになった後、クルマのように前方に突進するホーネットらしい技。判定は下段となっている。与えるダメージはフロントドライブ(Ⓟ)並みに少なくリーチも短かいので、密着状態から出さないことにはヒットさせることができない。しかし、この技の発生中は、相手のほとんどの技をスカすことが可能だ。

⇨⇨Ⓟ

ダブルウィッシュボーン

中段攻撃

左右の後輪を同時に前方へ突き出す中段攻撃。スパークイグニッション(⇦Ⓟ+Ⓚ)でカウル(アーマー)を脱いだ後や、相手にアーマー破壊された後には使用できない特性を持つ。ヒットさせるとダウンを奪えるうえ、発生時間もそこそこなので、フロントドライブ(Ⓟ)の後などにリアドライブ(Ⓚ)ともども使っていくといいだろう。

⇘Ⓚ

スパークイグニッション

中段攻撃

『バイパーズ』キャラでいうところの"脱衣"にあたる中段攻撃。ホーネットは、カウル(アーマー)を脱ぐと使える技数が増加する。ただし、脱衣と同時に防御力は大幅に低下し、相手から受けるダメージは倍以上に膨れ上がってしまうので注意が必要だ。状況を見て、勝負をかける際にこの技を使うようにしよう。

⇦Ⓟ+Ⓚ

シャコタン

下段攻撃

突然車高を低くし、相手の足元を攻撃する下段攻撃。密着状態からでないとヒットさせるのは難しいが、マッドドライブ(⇨⇨Ⓟ)同様、相手の攻撃のほとんどをスカすことが可能だ。また、技の発生中につぎの技のコマンドを先行入力することもできるので、移動技と割り切って使っていけば問題ないだろう。

↘Ⓟ+Ⓚ

レッカーイドー

中段攻撃

ほかのキャラでいうところのしゃがみモーションに似た動きから繰り出される中段攻撃。リーチが短くダメージも小さいため、実戦で使うのは難しい。しかし、技の出始めのモーションで相手の上段攻撃をスカすことが可能なため、カウンターヒットを狙った屈辱技としてカウンターヒットを狙っていく、というのもいいだろう。

⇦⇘Ⓟ+Ⓚ

スーパーストレート

上段攻撃

一瞬、車体がグニャッと曲がった後、片方の前輪を前方に素速く突き出す。バンの超衆賭麗斗(➡Ⓟ)とまったく同じ能力を持っており、ガードされても反撃を受けることはない。地上、空中問わずメインの技として使っていけるぞ。ただし、"かわし"に弱く、上段攻撃ゆえ、しゃがんでいる相手には当たらないので注意。

➡Ⓟ

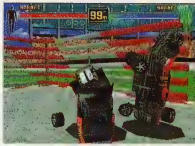
ファイヤーアッパー

中段攻撃

片方の前輪を、相手の顎目がけて突き上げる中段攻撃。バンの拳華火(⇘Ⓟ)と同じ能力を持っており、ガードされてもパイ、カゲ、デュラル以外のキャラには反撃を受けない。しかし、この技をしゃがみ状態から出した場合、発生時間が早くなるものの、ガードされるとほとんどのキャラに反撃の機会を与えてしまう。

⇘Ⓟ

スピリットエルボー

中段攻撃

後ろに下がった後、車体の側面から体当たりを喰らわす中段攻撃。バンの根性肘(⇦⇨Ⓟ)と同じ能力を持ち、相手の攻撃をさけつつ攻撃できる特性を持っている。カウンターヒットを狙うには好都合であるといえよう。連携の随所に折り混ぜて使いたい。硬化時間が短い技をガードさせた後などに置いておくと効果を発揮する。

⇦⇨Ⓟ

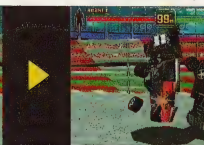
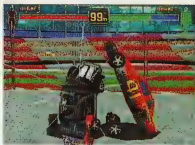
ラストブレイクダウン

下段攻撃

しゃがんだ状態から車体をくねらせ、相手の足元に前輪の片方を叩きつける。バンの仁義激闘破(⇙⬊Ⓟ)と同じ能力を持ち、ヒットさせればダウンを奪うことができる。フロントサスペンション(⇩Ⓟ)から、投げとの2択を迫る際に使っていくといいだろう。また、アーマー破壊技であるという点も忘れてはならない。

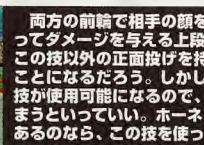
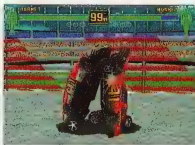
⬋⇘Ⓟ

バイオレントファイヤーシェルブレイクキャノン

中・中段攻撃

バンの烈火甲破弾(⇦⇩⇙Ⓟ⇨⇩⇘Ⓟ)と同等の能力を持つガード&アタック始動の中段2連続攻撃。脱衣後のホーネットはバンとほぼ同じ技を使うことができるようになるため、エルボーガン(⇦Ⓟ)を使うぐらいならば、こちらを使用したほうがいいだろう。エルボーガンより与えるダメージが大きいうえ、1発目のガード&アタックが、アーマー破壊技にもなっているからだ。

⇦⇩⇙Ⓟ⇨⇩⇘Ⓟ

デッドリーホイールスピン

上段投げ

両方の前輪で相手の顔を挟み込み、タイヤの回転によってダメージを与える上段投げ。脱衣前のホーネットは、この技以外の正面投げを持っていないため多用していくことになるだろう。しかしながら、脱衣後は多くの投げ技が使用可能になるので、出番はほとんどなくなってしまうといっていい。ホーネットだから、というこだわりがあるのなら、この技を使っていくといいだろう。

Ⓟ+Ⓖ

ダウンフォースコンプレッサー

背後投げ

背後から覆いかぶさって相手を押し潰す背後投げ。『バイパーズ』キャラの背後投げと同じく、しゃがんでいる相手に対しても使用することができる。この技の終了後には、相手がうずくまっている間にさまざまな打撃技をヒットさせることが可能だ。与えるダメージを重視するならアイアンマウンテン(⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)がおすすめ。きめられるチャンスは少ないが、つねに狙っていくといいだろう。

(敵の後ろで)Ⓟ+Ⓖ

Basic Techniques 基本戦術

脱衣後のホーネットは、バンと同じ技を使うことができるようになる。よって、ホーネットの勝敗は、スパークイグニッション(⇦Ⓟ+Ⓚ)を仕かけるタイミングにかかっているといってもいいだろう。脱衣前の技だけで勝てないような相手ならば、1本目から脱衣してしまうぐらいの割り切りが必要だ。しかし、アーマーがなくなってからは、喰らうダメージが通常の倍以上になるので、必然的に"かわし"を駆使して戦っていかなくてはならない。

Hornet's Perfect List of Arts

ホーネット全技表

Normal Attacks

通常攻撃

技名	コマンド	判定	備考
フロントドライブ※	Ⓟ	上	
スーパーストレート	➡Ⓟ	上	上段アーマー破壊技
リアドライブ※	Ⓚ	上	
デーモンペイン	➡Ⓚ	上	
ハイスピードデーモンペイン	⇨⇨Ⓚ	上	
ホイールリック※	⇨Ⓟ	中	
アイアンエルボー	⇨Ⓟ	中	
ファイヤーアッパー	⬂Ⓟ	中	
スチールアッパー	⇨⇨Ⓟ	中	
エルボーコンボ	⇨⇨Ⓟ⇨Ⓟ	中中	
エルボーアイアンマウンテン	⇨⇨Ⓟ⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中中	
スピリットエルボー	⇦⇨Ⓟ	中	上段アーマー破壊技
ドラゴンアッパー	⇨⇩⬂Ⓟ	中	上段アーマー破壊技
ダブルドラゴンアッパー	⇨⇩⬂Ⓟ⇨⇩⬂Ⓟ	中中	
シェルブレイクキャノン	⇦⇩⬃Ⓟ	中	
バイオレントシェルブレイクキャノン	⇦⇩⬃ⓅⓅ	中中	G&A
バイオレントファイヤーシェルブレイクキャノン	⇦⇩⬃Ⓟ⇨⇩⬂Ⓟ	中中	
レッカーイドー	⇦⬂Ⓟ+Ⓚ	中	上段アーマー破壊技
アイアンマウンテン	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
スーパーブレッド	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
ダブルウィッシュボーン※	⬂Ⓚ	中	
エルボーガン	⇦Ⓟ	中	上段アーマー破壊技
マッドドライブ※	⬊Ⓟ+Ⓚ	下	
シャコタン	⇨⇨Ⓟ	下	G&A、上段アーマー破壊技
フロントサスペンション※	⇩Ⓟ	下	
ライトブレイクダウン	⬃⬊Ⓟ	下	下段アーマー破壊技
リアサスペンション※	⇩Ⓚ	下	
スパークイグニッション※	⇦Ⓟ+Ⓚ	中	

Back Attacks

後ろ攻撃
敵に背を向けた状態で入力

ターンナックル	Ⓟ	上
ターンダブルナックル	ⓅⓅ	上上
ターンキック	Ⓚ	上
スピンキックターン	⇧+Ⓚ	中
ローターンパンチ	⇩Ⓟ	下
ロースピンキックターン	⇩Ⓚ	下

Jumping Attacks

ジャンプ攻撃

ナックルハンマー	⇧+Ⓟ	中
ローリングソバット	⇧+Ⓚ	中
ミドルローリングソバット	⬀+Ⓚ	中
トーキック	⇧Ⓚ	中
サイドキック	⇧Ⓚ	中
ローカットキック	⇧⇩Ⓚ	下
ナックルハンマー	⬆+Ⓟ	中
ナックルハンマー	⬆Ⓟ	中
ジャンプトー	⬆+Ⓚ	中
フロントジャンプトー	⬈+Ⓚ	中
エアローリングソバット	⬆Ⓚ	空中
エアダイブ	⬆⇩Ⓚ	空中
フロントエアキック	⬆⇨Ⓚ	中
バックエアキック	⬆⇦Ⓚ	中
フレアトー	⬆(着地ぎわ)Ⓚ	中
フレアキック	⬆(下降開始直後)⇩Ⓚ	中

Running Attacks

走り攻撃
走り中に入力

ランニングストレート	Ⓟ	中
ランニングニー	Ⓚ	中
ホップスピンキック	⇧Ⓚ	中
ランニングジャンプキック	⬀Ⓚ	中

技名の後に※印がついている技は、カウル脱衣前にのみ使用可能な技です。

ランニングタックル	Ⓟ+Ⓖ	中	上段アーマー破壊技
ダッシュアイアンマウンテン	Ⓟ+Ⓚ	中	上段アーマー破壊技
スライディングキック	⇩Ⓚ	下	下段アーマー破壊技

Throws

投げ技
敵の近くで入力
(特に注釈のないものは、敵が立ち状態のときのみ成立)

デッドリーホイールスピン※	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
スローダウン	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
トゥルーパワーディストラクション	⇙⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
スーパーテリブルブレッド	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段投げ
ラディッシュグレイター	(壁の前で)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
タグハンドウォールクラッシュ	(壁を背にして)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
エルボートップアローウォーク	(敵の横で)Ⓟ+Ⓖ	上段横投げ
ダウンフォースコンプレッサー※	(敵の後ろで)Ⓟ+Ⓖ	背後投げ

Down Attacks

ダウン攻撃
敵がダウンしている状態で入力

トラスト	⇩Ⓟ	ダウン攻撃
ファイナルトラスト	⇩ⓅⓅ	ダウン攻撃
スカッフルキック	⇩Ⓚ	ダウン攻撃
カミカゼ	⇧Ⓟ	ダウン攻撃

技名の後に※印がついている技は、カウル脱衣前にのみ使用可能な技です。

ウラバン攻略編

FIGHTERS MEGAMIX
UraBahn

HE'S TOO STRONG, NO WAY THE OTHER CAN BEAT… WHAT'S HIS NAME BAHN?
KNOCK!
I DON'T THINK SO. HIS COSTUMES NOT THE SAME AS BEFORE. WHO'S THAT THEN…?
PUNCH!
NOW, COME AND GET ME, IF YOU COULD, LISTEN! YOU'RE LOOKING AT THE NEW CHAMPION!
CRASH!
WOOOoo
I AM URABAHN, THE ONE AND ONLY!

LIST OF MOST USEFUL ATTACKS 注目すべき技
Ura Bahn ウラバン

超衆賭麗斗(スーパーストレート)
上段攻撃

上段のストレートパンチ。発生時間が早く、与えるダメージが大きいため、地上、空中問わず使っていける。バンの同名の技との違いはリーチが若干短く設定されていることにある。相手キャラによって、開幕時の間合いでは届かないことがあるので注意しよう。しかし、その分、威力のほうは高く設定されているぞ。

➡Ⓟ

仁義激闘破(じんぎげきとうは)
下段攻撃

超衆賭麗斗(➡Ⓟ)同様、ウラバンのメインとなる下段攻撃。使い勝手がよく、ヒットさせればダウンを奪えるうえ、ガードされても反撃を受けることがない。バンの同名の技と比較すると、威力が若干高めに設定されている。また、相手の足の間を攻撃し、スカッてしまうことがごくまれにある。注意しよう。

⇙↘Ⓟ

拳華火(こぶしはなび)
中段攻撃

相手を高く浮かすことができる中段のアッパー。バンの同名の技との大きな違いは、しゃがみ状態からコマンドを入力しても一歩前に踏み出してから技を出すことができるということにある。ただしその場合、ガードされると相手に反撃の機会を与えてしまううえ、立ち状態から出したときよりも威力が小さい。

⇘Ⓟ

厄挫鬼苦(ヤクザキック)
中段攻撃

リーチの長い中段キック。中間距離からの牽制に最適で、Ⓖボタンを押すことによって技の出かかりでモーションをキャンセルすることも可能だ。バンの同名の技との相違点は与えるダメージが若干アップしていることだが、基本的な能力はそう変わらない。ガードされたときは反撃を受けてしまうので注意しよう。

⇘Ⓚ

肘根菩(ヒジコンボ)
中・中段攻撃

中段の肘打ちを2発連続で繰り出すコンビネーション。1発目の鋼肘(⇨⇨Ⓟ)はガードされると相手に反撃の機会を与えてしまい、ヒットさせても"喰らい投げ"されてしまう危険性がある。そうそう反応されることもないと思うが、相手の技量を見極めて使うのが得策。肘根菩に関しては、バンの同名の技と比較すると発生時間が早く、見栄えがよい。あえて、こだわるのもいいのでは?

⇨⇨Ⓟ⇨Ⓟ

焼入仏苦(やきいれフック)
中段攻撃

拳を振り上げ、相手を思い切り殴りつける中段攻撃。発生時間の遅さが難点ではあるが、超衆賭麗斗(➡Ⓟ)なみのダメージ量を誇り、地上、空中問わずオールラウンドに使っていける。また、この技をガードされても、相手をよろけさせることが可能だ。プレッシャーを与えるのに持ってこいの技であるといえる。

Ⓟ+Ⓚ

下足蹴(したあしげ)
下段攻撃

立ち状態から相手の足元を踵で蹴りつける。見た目の割りに与えるダメージが大きく、アーマーを装着していないキャラにヒットさせた場合はダウンを奪うことができる。また、ガードされても反撃を受けることは決してなく、非常に使い勝手がよい。仁義激闘破(⇙↘Ⓟ)をガードしてくる相手に対して代用するといいだろう。

⇩Ⓚ

烈火甲破弾(れっかこうはだん)

中・中段攻撃

ガード&アタック始動の中段2連続攻撃。同じガード&アタックを使うならば、肘鉄砲(⇦Ⓟ)より威力の大きいこちらを使っていこう。また、2発目がアーマー破壊技であるということも忘れてはならない事実。アーマーを装着しているキャラに対しては意識的に使っていくといいぞ。バンの持つ同名の技との相違点は、コマンドそのものが変更されているということにある。

⇦⇩⬃ⓅⓅ

烈風甲破弾(れっぷうこうはだん)

中・上段攻撃

ウラバンならではのオリジナルコンビネーション。ガード&アタックの甲破弾(⇦⇩⬃Ⓟ)から超衆賭麗斗を出すこの技は、ガードされても反撃を受けることがなく、与えるダメージも大きい。まさに全キャラ中最高の能力を持ったガード&アタックであるといえる。また、しゃがみ状態の相手に1発目を当てれば2発目を続けてヒットさせることができる。中段攻撃のメインで使ってもいいだろう。

⇦⇩⬃Ⓟ⇨⇩⬂Ⓟ

肘揚炮蛇武流鬼苦(ひじようほうダブルキック)

中・中・中・中段攻撃

アキラの持つ揚炮(⬂⬂Ⓟ)をミックスした鋼肘(⇨⇨Ⓟ)始動のコンビネーション。この技の強さは、2発目の揚炮を相手にヒットさせた場合、空中に浮かすことができることにある。空中コンボに繋ぐため、通常は2発止めをメインに使っていくといいぞ。受け身後の反撃だけに気を付ければなにも問題はないはずだ。また、相手に1発目、2発目ともにガードされた場合はディレイをかけて蛇武流鬼苦を出し、カウンターヒットを狙っていこう。

⇨⇨Ⓟ⬂⬂ⓅⓀⓀ

裏番棲辺死亞流(ウラバンスペシャル)

中・ヒット投げ・投げコンボ

1発目のコマンドこそ異なるものの、アキラが持つ崩撃雲身双虎掌(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇦⬂Ⓟ+Ⓚ⇩⇦or⇨Ⓟ)と同一の技。裏崩拳(⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)をヒットさせれば2、3発目に必ず繋ぐことができ、一気に大ダメージを与えることができる。また、この技を狙う前には、布石として仁義激闘破(⬃⬇Ⓟ)や下足蹴(⇩Ⓚ)を多用しておくと効果的だ。下段攻撃を警戒した相手がしゃがみ状態になったときがチャンスだぞ。

⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇦⬂Ⓟ+Ⓚ⇩⇦or⇨Ⓟ

Basic Techniques 基本戦術

ウラバンは、座拳骨(⇩Ⓟ)からの連携をメインに戦っていくことになる。そこから繋ぐことになるおもな選択肢は、仁義激闘破(⬃⬊Ⓟ)、拳華火(⬂Ⓟ)、肘揚炮(⇨Ⓟ⬂⬂Ⓟ)の3種類。空中コンボには鉄山靠(⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)や肘揚炮蛇武流鬼苦(⇨⇨Ⓟ⬂⬂ⓅⓀⓀ)がおすすめだ。また、中段攻撃を恐れて立ちガードに徹する相手には焼入仏苦(Ⓟ+Ⓚ)や各種投げ技を、下段攻撃の仁義激闘破や下足蹴(⇩Ⓚ)を警戒してしゃがんでいる相手には、裏番棲辺死亞流(⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇦⬂Ⓟ+Ⓚ⇩⇦or⇨Ⓟ)を狙っていくといいだろう。

UraBahn's Perfect List of Arts

ウ　ラ　バ　ン　全　技　表

Normal Attacks

通常攻撃

技名	コマンド	判定	備考
拳骨(げんこつ)	Ⓟ	上	
超衆賭麗斗(スーパーストレート)	➡Ⓟ	上	上段アーマー破壊技
足蹴(あしげ)	Ⓚ	上	
速攻足蹴(そっこうあしげ)	⇨⇨Ⓚ	上	
鉄肘(てつひじ)	⇨Ⓟ	中	
鋼肘(はがねひじ)	⇨⇨Ⓟ	中	
肘根菩(ヒジコンボ)	⇨⇨Ⓟ⇨Ⓟ	中中	
肘鉄山(ひじてつざん)	⇨⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中中	上段アーマー破壊技
肘揚砲(ひじようほう)	⇨⇨Ⓟ⬂⬂Ⓟ	中中	
肘揚炮鬼菩(ひじようほうキック)	⇨⇨Ⓟ⬂⬂ⓅⓀ	中中中	
肘揚砲蛇武流鬼菩(ひじようほうダブルキック)	⇨⇨Ⓟ⬂⬂ⓅⓀⓀ	中中中中	
根性肘(こんじょうひじ)	⇦⇨Ⓟ	中	上段アーマー破壊技
拳華火(こぶしはなび)	⬊Ⓟ	中	
怒羅魂圧破(ドラゴンアッパー)	⇨⇩⬂Ⓟ	中	
蛇武流怒羅魂圧破(ダブルドラゴンアッパー)	⇨⇩⬂Ⓟ⇨⇩⬂Ⓟ	中中	
甲破弾(こうはだん)	⇦⇩⬃Ⓟ	中	G&A
烈火甲破弾(れっかこうはだん)	⇦⇩⬃ⓅⓅ	中中	
烈風甲破弾(れっぷうこうはだん)	⇦⇩⬃Ⓟ⇨⇩⬂Ⓟ	中上	上段アーマー破壊技
焼入仏苦(やきいれフック)	Ⓟ+Ⓚ	中	上段アーマー破壊技
鉄山靠(てつざんこう)	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	上段アーマー破壊技
弔般(チョウパン)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	上段アーマー破壊技
厄挫鬼菩(ヤクザキック)	⬂Ⓚ	中	
肘鉄砲(ひじでっぽう)	⇦Ⓟ	中	G&A、上段アーマー破壊技
座拳骨(ざげんこつ)	⇩Ⓟ	下	
仁義激闘破(じんぎげきとうは)	⬃⬊Ⓟ	下	下段アーマー破壊技
下足蹴(したあしげ)	⇩Ⓚ	下	
裏番棲辺死亜流(ウラバンスペシャル)			
裏崩拳(うらぽんけん)	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
裏世雨死(うらようし)	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇦⬂Ⓟ+Ⓚ	ヒット投げ	
双掌(そうしょう)	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇦⬂Ⓟ+Ⓚ⇩⇨or⇦Ⓟ	投げコンボ	

Back Attacks

後ろ攻撃
敵に背を向けた状態で入力

技名	コマンド	判定
踵返捺苦流(ターンナックル)	Ⓟ	上
双踵返捺苦流(ダブルターンナックル)	ⓅⓅ	上上
踵返鬼苦(ターンキック)	Ⓚ	上
回転鬼苦踵返(スピンキックターン)	⇧Ⓚ	中
下踵返番治(ローターンパンチ)	⇩Ⓟ	下
下回転鬼苦踵返(ロースピンキックターン)	⇩Ⓚ	下

Jumping Attacks

ジャンプ攻撃

技名	コマンド	判定
捺苦流般魔(ナックルハンマー)	⇧+Ⓟ	中
浪淋愚素罰徒(ローリングソバット)	⇧+Ⓚ	中
中浪淋愚素罰徒(ミドルローリングソバット)	⬀+Ⓚ	中
跳爪先鬼苦(ジャンプトーキック)	⇧(上昇中)Ⓚ	中
賓怒鬼苦(サイドキック)	⇧(下降中)Ⓚ	中
狼喝斗鬼苦(ローカットキック)	⇧⇩Ⓚ	下
捺苦流般魔(ナックルハンマー)	⬆+Ⓟ	中
跳爪先(ジャンプトー)	⬆+Ⓚ	中
前跳爪先(フロントジャンプトー)	⬈+Ⓚ	中
空浪淋愚素罰徒(エアローリングソバット)	⬆Ⓚ	空中
餌亞醍舞(エアダイブ)	⬆⇩Ⓚ	空中
前餌亞鬼苦(フロントエアキック)	⬆⇨Ⓚ	中
後餌亞鬼苦(バックエアキック)	⬆⇦Ⓚ	中
浮麗亞爪先(フレアトー)	⬆(着地ぎわ)Ⓚ	中
舞降足鬼苦(フレアキック)	⬆(下降開始直後)⇩Ⓚ	中

Running Attacks

走り攻撃
走り中に入力

技名	コマンド	判定	備考
疾走衆斗麗斗(ランニングストレート)	Ⓟ	中	
疾走膝(ランニングニー)	Ⓚ	中	
跳鬼苦(ホップスピンキック)	⇧Ⓚ	中	
疾走飛鬼苦(ランニングジャンプキック)	⬀Ⓚ	中	
疾走竜狗留(ランニングタックル)	Ⓟ+Ⓖ	中	上段アーマー破壊技
奪首鉄山(ダッシュてつざん)	Ⓟ+Ⓚ	中	上段アーマー破壊技
滑込鬼苦(スライディングキック)	⇩Ⓚ	下	下段アーマー破壊技

Throws

投げ技
敵の近くで入力
(特に注釈のないものは、敵が立ち状態のときのみ成立)

壁投(かべなげ)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
刹那落とし(せつなおとし)	Ⓟ+Ⓖ⇦⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
倒(たおし)	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
激弔般(ゲキチョウパン)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段投げ
真威破(しんいは)	⇙⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
手愚般努壁砕(タグハンドウォールクラッシュ)	(壁を背にして)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
卸金(おろしがね)	(壁の前で)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
杞憂補懲忠(きゅうほちょうちゅう)	(敵の横で)Ⓟ+Ⓖ	上段横投げ
骨盤割(こつばんわり)	(敵の後ろで)Ⓟ+Ⓖ	背後投げ

Down Attacks

ダウン攻撃
敵がダウンしている状態で入力

止(とどめ)	⇩Ⓟ	ダウン攻撃
引導(いんどう)	⇩ⓅⓅ	ダウン攻撃
対曼足蹴(タイマンキック)	⇩Ⓚ	ダウン攻撃
特攻(とっこう)	⇧Ⓟ	ダウン攻撃

EXTRA PLANNING OF AM R&D DEPT. #2

AM2

AM R&D DEPT.#2

ALL WORKS

AM2研全仕事

『バーチャファイター』と『ファイティングバイパーズ』のキャラクターが、同じステージで戦えるゲームとして開発された『ファイターズメガミックス』。だが、その"ミックス"具合は、最終的にAM2研制作のゲーム全体にまで及んだ。セガというビデオゲームメーカー内の一部署でありながら、その制作ゲームには独自のブランドマークが付き、さらに独立したパブリシティ活動でつねに話題を振りまくAM2研。『ファイターズメガミックス』にも登場する、そんなAM2研生まれのキャラクター、バックボーンを知るだけではなく、特異なヒットメーカー、AM2研を知る手がかりとして、ここにAM2研作品年表を収録した。AM2研が手がけたすべての仕事、そして他部署が手がけたAM2研作品など、AM2研関連の作品すべてがここに網羅してある。

Chronology of AM R&D DEPT. #2
AM2研作品年表

青字＝AM2研制作アーケードゲーム
赤字＝AM2研制作コンシュマーゲーム
緑字＝AM2研制作関連アーケードゲーム
黒字＝AM2研制作関連コンシュマーゲーム

1985

7	ハングオン
12	スペースハリアー
10.20	ハングオン(セガマークIII)

1986

9	アウトラン
6.30	アウトラン(セガマークIII)
12.21	スペースハリアー(セガマークIII)

1987

7	アフターバーナー
10	アフターバーナーII
12.12	アフターバーナー(セガマークIII)

1988

8	パワードリフト
9	ダイナマイトダックス

1989

9	ターボアウトラン
12.16	ヴァーミリオン(メガドライブ)

1990

5	G-LOC
10	GPライダー
12.15	G-LOC(ゲームギア)

1991

5	ストライクファイター
8.9	アウトラン(メガドライブ)
9.20	レンタヒーロー(メガドライブ)
11	F1エキゾーストノート
12.28	スペースハリアー(ゲームギア)

1992

2	アラビアンファイト
3.27	ターボアウトラン(メガドライブ)
8	バーチャレーシング
11	それいけココロジー

1993

2.26	G-LOC(メガドライブ)
5	バーチャフォーミュラ
7	バーニングライバル
7.23	アウトラン(ゲームギア)
8	F1スーパーラップ
12	それいけココロジー2
12	バーチャファイター

1994

3.18	バーチャレーシング(メガドライブ)
4	DAYTONA USA
4.22	GPライダー(ゲームギア)
7	バーチャコップ
8	デザートタンク
11	バーチャファイター2
11.22	バーチャファイター(サターン)
12.3	スペースハリアー(スーパー32X)
12.16	バーチャレーシングデラックス(スーパー32X)

1995

1.13	アフターバーナーコンプリート(スーパー32X)
4.1	DAYTONA USA(サターン)
6	バーチャストライカー
6	バーチャファイターリミックス
7	バーチャコップ2
7.14	バーチャファイターリミックス(サターン)
10.13	バーチャファイターCGポートレートシリーズVol.1 サラ・ブライアント(サターン)
10.13	バーチャファイターCGポートレートシリーズVol.2 ジャッキー・ブライアント(サターン)
10.20	バーチャファイター(スーパー32X)
11	ファイティングバイパーズ
11.17	バーチャファイターCGポートレートシリーズVol.3 結城晶(サターン)
11.17	バーチャファイターCGポートレートシリーズVol.4 パイ・チェン(サターン)
11.24	バーチャコップ(サターン)
12.1	バーチャファイター2(サターン)
12.8	バーチャファイターCGポートレートシリーズVol.5 ウルフ・ホークフィールド(サターン)
12.8	バーチャファイターCGポートレートシリーズVol.6 ラウ・チェン(サターン)

1996

1.26	バーチャファイターCGポートレートシリーズVol.7 舜帝(サターン)
1.26	バーチャファイターCGポートレートシリーズVol.8 リオン・ラファール(サターン)
3.1	バーチャファイターCGポートレートシリーズVol.9 影丸(サターン)
3.1	バーチャファイターCGポートレートシリーズVol.10 ジェフリー・マクワイルド(サターン)
3.29	バーチャファイターMini(ゲームギア)
4	バーチャファイターキッズ
5	ソニック・ザ・ファイターズ
6.28	バーチャファイターPC(PC nV1版)
7.19	SEGA AGES スペースハリアー(サターン)
7.26	バーチャファイターキッズ(サターン)
8.30	ファイティングバイパーズ(サターン)
9	バーチャファイター3
9.20	SEGA AGES アウトラン(サターン)
9.27	SEGA AGES アフターバーナーII(サターン)
9.27	DAYTONA USA(PC nV1版)
10.25	バーチャコップ(PC DirectX版)
11.1	GGポートレート あきら(ゲームギア)
11.22	バーチャコップ2(サターン)
11.22	GGポートレート ぱい(ゲームギア)
12	スカッドレース
12.6	DAYTONA USA(PC DirectX版)
12.21	ファイターズメガミックス(サターン)

1997

1.10	デジタルダンスミックスVol.1 安室奈美恵(サターン)
春	バーチャストライカー2

HANG ON
ハングオン
1985.7
©SEGA 1985

レバーとボタンで操作するのが当たり前だったビデオゲームに、体を使って操作するという新しい概念を持ち込んだ記念すべきゲーム。この筐体は、ご丁寧にも本当のバイクに近いサイズで作られている。大型筐体が皆無に近い時代に突如として登場したため、アーケードではかなり目立つ存在となった。この『ハングオン』登場以降、バイクゲームといえばすべてこのライディング方式となったといっても過言ではない。いかに画期的だったかがわかる作品である。

GP RIDER
GPライダー
1990.10
©SEGA 1990

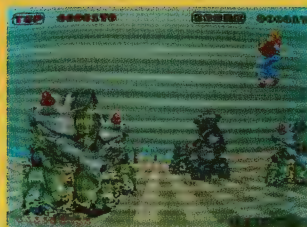
『ハングオン』登場から5年、AM2研の2作目となるバイクゲーム(ちなみに『ハングオン』の続編的ゲーム、『スーパーハングオン』はAM1研が制作)が、この『GPライダー』だ。筐体は小型化され、操作性が向上。写真のライドオンタイプのバイク型筐体のほかに、ハンドルのみがついたアップライト型筐体もある。熱狂的ファンの多い500CCクラスのオートバイレースをモチーフにした内容で、通信対戦も可能になっているのが特徴だ。

AM2研制作アーケードゲーム作品解説
A M R & D D E P T . # 2 A R C A D E G A M E
専用筐体モノ

OUTRUN
アウトラン
1985.9
©SEGA 1985

『ハングオン』、『スペースハリアー』といった体感ゲームに、世のゲーマーが夢中になっているときに登場し、またたく間にヒット作となったのがこの『アウトラン』。レースゲームといえばレーシングカーでレースをするのが当然、という時代にフェラーリのオープンカーで一般道をドライブするという設定が斬新だった。ゲーム内容以外にも、上下左右に可動する大型筐体はもちろんのこと、FM音源による美しいBGMなど、話題性豊富な作品でもあった。今でもファンが多く、その後コンシューマー用に数多く移植されることとなる。

TURBO OUTRU
ターボアウト
1989
©SEGA 19

前作をあらゆる面でパワーア
したのがこの『ターボアウトラン』。
もな特徴はタイトルが示すとおりタ
ボが追加されこと。ゲーム中にタ
ボボタンを押すことで、画面上で
もちろん、筐体の可動によって爆発
な加速感を得ることができた。こ
により前作に比べ一層爽快感が増
たほか、ステージ途中でマシンの
ューンアップが可能になり、ゲーム
も以前より増すこととなった。『ア
トラン』シリーズの特徴であるBG
も、一層派手になったうえに曲数
増え、ゲーム内容に負けず劣らず
ワーアップしている。

SPACE HARRIER
スペースハリアー
1985.12
©SEGA 1985

当時あったどんなゲームよりも滑らかな動き、美しいグラフィック、そして美しいBGM。日本中のアーケードで誰もが衝撃を受けたのがこの『スペースハリアー』だ。2次元的な動きのゲームばかりの時代に、3次元の空間で展開するシューティングゲームとして登場した新鮮さもさることながら、いままでのビープ音とは明らかに音の質の違うFM音源によるBGM、そして自分の操作に合わせて前後左右に動く筐体と、あらゆる面で当時あったほかのビデオゲームを凌駕していた。

AFTER BURNER
AFTER BURNERII
アフターバーナー
アフターバーナーII
1987.7/1987.10

擬似的なコックピット感覚とスピーディーなゲーム展開が魅力の『アフターバーナー』。ジェット戦闘機の戦いをモチーフにした3Dシューティングゲームである。『1』と『2』が存在し、『1』には、『2』にあった自機のスピード調節を行なうスロットルレバーがない。『1』のアーケードでの稼働期間は短く、『2』にその座をわたすことになった。

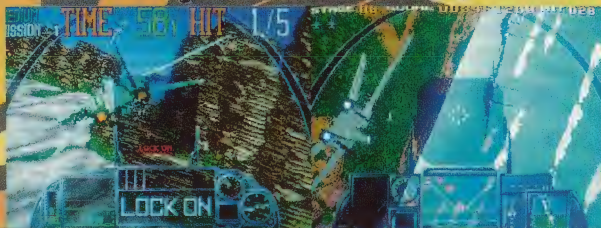
R-360

体感ゲーム史上、もっとも過激といえる360度全方向が可動する筐体、それが『R-360』だ。オペレーターを必要とし、主に大型の遊戯施設などに設置された。『ストライクファイター』などがこの筐体でプレイできた。

G-LOC
ジーロック
1990.5

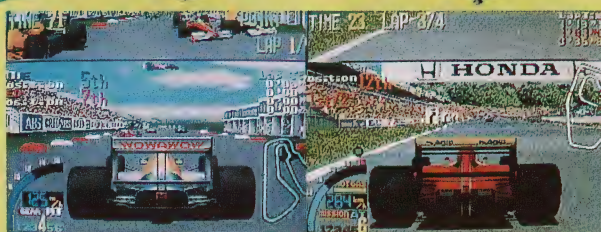
『アフターバーナー』をさらに進化させた3Dシューティングゲームが『G-LOC』。初級、中級、上級の3つのコースが用意されるが、単純な難易度変化だけではなく、それぞれ違う内容のステージ構成となっているのが特徴だ。筐体のデザインもかなり戦闘機を意識したユニークな物になっており、ステッカーなどがそれらしくあしらわれている。

STRIKE FIGHTER
ストライクファイター
1991.5

『G-LOC』のマイナーチェンジ版ともいえるのが『ストライクファイター』。ミサイルの弾数制限があり、ステージクリアー型だった前作に対し、弾数制限がなく、制限時間内にどれだけ敵を撃墜できるかを競うものへとゲーム内容がアレンジされている。次々と現われる敵機をまとめて撃墜していくのが爽快なゲームだ。筐体は『G-LOC』の物をステッカーだけ変えて流用している。

F1 EXHAUST NOTE
F1エキゾーストノート
1991.11

当時盛り上がってきたF1ブームを意識してか、このころからビデオゲームメーカー各社よりF1モノのゲームが多数登場する。そんな中、セガから登場したのがこの『F1エキゾーストノート』。自分がコックピットに座った状態で、画面にマシンが表示されるのが特徴で、当時もやはりそれをウリにしていたようだ。ふたり並んで座れ、通信対戦が可能な筐体には、低音再生に優れたヤマハ製のアクティブサーボスピーカーが搭載されている。

F1 SUPERLAP
F1スーパーラップ
1993.8

この『F1スーパーラップ』は、画面を一見しただけでは『F1エキゾーストノート』と大差ないゲームのように見えるが、内容面でかなりの変更点がある。まず、FIAの許諾を得てゲーム中に使用されるチーム、マシン、スポンサーなどがすべて実名で登場。ゲーム部分でも、視点変更が2種類から選べるようになったり、マシンを一気に加速させるオーバーテイクボタンを装備したりと、いろいろ強化されている。

POWER DRIFT
パワードリフト
1988.8

コミカルなデザインのキャラクターとマシン。そしてジェットコースターばりの派手で豪快な造りのコース。そこを10数台のマシンがお互いをブツけ合いながらレースをするという、陽気なノリが魅力のレースゲーム。なるべく実車に忠実に、リアルな方向性で、と作られてきたAM2研制作のレースゲームの中では、異色の存在といえるだろう。スプライトの拡大縮小回転機能の使いかたが秀逸で、ポリゴン全盛の今でも通用するほどレベルが高い演出といえるだろう。

VIRTUA FORMURA
バーチャフォーミュラ
1993.5
©SEGA 1993

大型筐体の決定版がコレ。実物のフォーミュラーカー並みの大きさを持つ筐体のコックピットに収まれば、目の前には100インチモニターが。各筐体にはドライバーの顔をとらえるCCDカメラを装備し、レースの模様を実況してくれる。これが8台も並ぶ様はまさに圧巻だった。

VIRTUA RACING
バーチャレーシング
1992.8
©SEGA 1992

モニターの中に完全な3D世界を構築してしまうポリゴンの凄さをまざまざと見せつけてくれたのが、このAM2研初のポリゴンレースゲーム、『バーチャレーシング』だ。フルポリゴンならではの自由な視点変更、ドライバーズアイにしたときの自分のステアリング操作に合わせて、目の前で動くポリゴンの手の動きに驚いた人も多いだろう。ハード面でも、16:9の画面比率のモニターや、重さの伝わるステアリング、Gのかかるシートなど、画期的なアイデアが多数盛り込まれている。

DAYTONA USA
デイトナUSA
1994.4
©SEGA 1994

人々に衝撃を与えたポリゴンゲームは、テクスチャーマッピングという新技術をまとって、さらなる進化を遂げた。アメリカで人気のストックカーレースをモチーフにしたこの『DAYTONA USA』は、オープニングでも衝撃を与えてくれた。「デイト～ナァ～」。そう、ゲームマシンが歌ったのである。それまで"喋る"ゲームは数あれど、ここまであからさまに"歌う"ゲームはなかったのである。人気の少ない午前中のアーケードなどでは、この「デイト～ナ～」がよく響き渡っていたものである。

SCUD RACE
スカッドレース
1996.12
©SEGA 1996

現時点で世界最高の能力を持つ、セガのビデオゲーム用基盤、MODEL3。その基盤を使用した初のレースゲームとして話題になったのがこの『スカッドレース』だ。MODEL3の優れた表現能力は、ゲームに登場するスーパーカーたちの魅力を余すことなく再現し、今まで見たことのないような美しいコースの表現を可能にしている。見た目が美しいだけでなく、実車からサンプリングした排気音をゲーム中に使用するなど、ゲームに対するこだわりを感じさせる。AM2研からリリースされたものでは、『パワードリフト』以来に可動する筐体を使用。

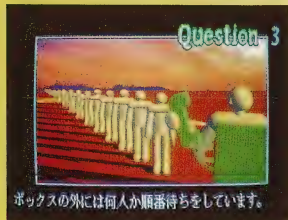
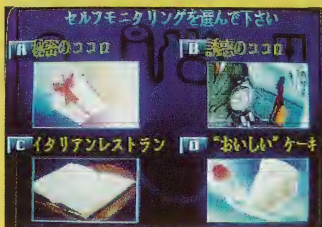
VIRTUA COP
バーチャコップ
1994.7
©SEGA 1994

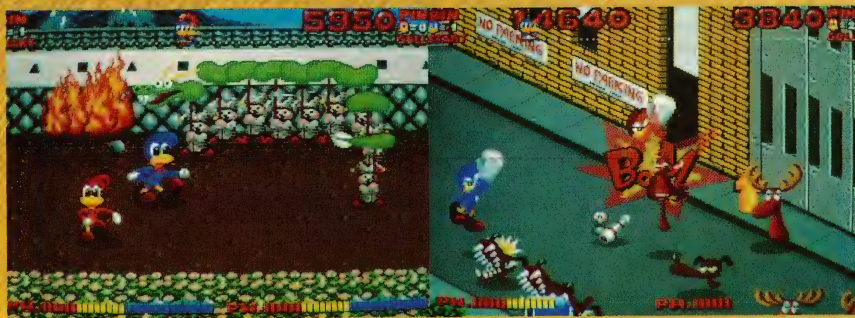
ポリゴンと相性が良いのは、なにもレースゲームや格闘ゲームだけではないという例を示したのがこの3Dガンシューティングゲーム、『バーチャコップ』だ。ポリゴンで構築された3次元世界での撃ち合いというのは、それまでのガンシューティングゲームでは味わえなかった臨場感を持ち、新鮮に感じられた。また、ポリゴンのキャラクターは、撃たれた場所によってリアクションを変えるなど、凝った演出も魅力の作品である。

VIRTUA COP2
バーチャコップ2
1995.7
©SEGA 1995

ヒット作となった前作を、ビジュアル面、演出面でさらにパワーアップして登場したのが『バーチャコップ2』。前作では男臭いキャラクターが主人公だったが、この作品では、女性キャラクターも主人公に加わっている。ゲームの基本システムはそれほど変わらないが、カーチェイスしながらの銃撃シーンがステージ途中に加えられるなど、演出面がより強化されている。グラフィックも格段に美しくなり、リアルになった画像が前作よりも一層臨場感を高めている。

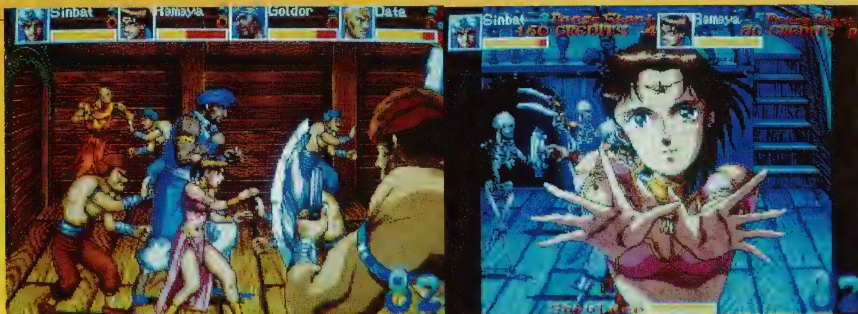
それいけココロジー
1992.11
©SEGA 1992

ハードなアクションゲームばかりのAM2研作品の中では、かなりの異色作となる心理テストゲーム『それいけココロジー』。当時人気だった、同名のテレビ番組をゲーム化したものだ。テレビ番組同様にゲーム画面に実写で登場する美輪明宏がなんともいえない味をかもし出している。

それいけココロジー2
1993.12
©SEGA 1993

前作登場から1年後、筐体をリニューアルして登場したのがこの『それいけココロジー2』だ。新たにカップル専用ゲームや、4つの心理ゲームをコンティニューでプレイすることでもらえる総合調査報告書など、前作にない新要素を多数盛り込んでの再登場となった。

DYNAMITE DUX
ダイナマイトダックス
1988.9
©SEGA 1988

『ファイターズメガミックス』に登場する爆弾小僧、ビーンは、実はこのゲームに登場する主人公キャラクター、BINの息子という設定だ。タイトルに付く"ダイナマイト"からもわかるように、爆弾を投げて敵を倒していくアクションゲームとなっている。

ARABIAN FIGHT
アラビアンファイト
1992.2
©SEGA 1992

最大4人までの同時プレーが可能な、『ファイナルファイト』ライクの横スクロールアクションゲーム。キャラクターの表示が当時としては大きく、さらに魔法攻撃を使用した場合は画面いっぱいにキャラクターのグラフィックが表示されるなど、ビジュアル面で凝っている。

AM2研制作アーケードゲーム作品解説
AM R&D DEPT. #2 ARCADE GAME
アーケードモノ

BURNING RIVAL
バーニングライバル
1993.7
©SEGA 1993

『ストII』シリーズの影響か、1レバー6ボタンという操作形態で作られた対戦格闘ゲーム。しかし、インストカードに書かれている技コマンドの表記が独特で、"➡➡と入れパンチ！"というような、いちいち言葉で説明している斬新な物となっている。

VIRTUA STRIKER
バーチャストライカー
1995.6
©SEGA 1995

AM2研初のスポーツゲームとなる『バーチャストライカー』。MODEL2基板を使用したポリゴンサッカーゲームというだけでも話題性は十分だが、このゲーム一番の特徴は見知らぬ相手と通信対戦プレイができるということにある。ともすればCPU相手の単調な展開になりがちなスポーツゲームにあって、この発想は画期的だった。また、ゲームで使われるスタジアムの外側にある建物まで、しっかりモデリングされているあたりに制作者の意気込みを感じさせた。

VIRTUA STRIKER2
バーチャストライカー2
1997春登場予定
©SEGA 1997

1997年春登場予定の『バーチャストライカー2』は最新鋭のMODEL3基盤を使用し、実写かと見間違うほどの美しいグラフィックのゲームとなっている。前作では、秒間30フレームだった動きも、今作では秒間60フレームとなり、より一層滑らかになった動きにも注目したい。

VIRTUA FIGHTER
バーチャファイター
1993.12

VIRTUA FIGHTER3
バーチャファイター3
1996.9

VIRTUA FIGHTER2
バーチャファイター
1994.11

VIRTUA FIGHTER KIDS
バーチャファイターキッズ
1996.4

AM2研の名を広く世に知らしめることとなったヒット作、『バーチャファイター』シリーズ。ポリゴン格闘ゲームという新ジャンルを切り開いたばかりか、この後登場するあらゆるゲームに影響を与えた名作だ。この『バーチャファイター』シリーズは、単純にゲームがヒットしただけでなく、プレイヤー、制作者にまでスポットが当てられ、全国レベルの大きなムーブメントを築いていったのも大きな特徴である。角張った姿のシンプルなキャラクターがモニター上に初めて登場してから4年、最新作『3』では、画面中に降る雪の一片一片までがポリゴンで表現されている。『バーチャ』はどこまで進化するのか？

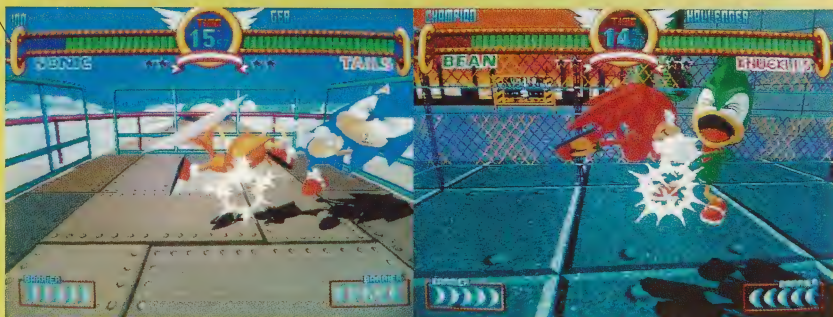
FIGHTING VIPERS
ファイティングバイパーズ
1995.11

同じAM2研で作られている『バーチャファイター』が、非常にストイックな格闘へと進化しているのに対し、"爽快感"を念頭に置いて作られた格闘ゲームが『ファイティングバイパーズ』だ。各キャラクターが着ているアーマーが破壊されたときの派手なエフェクト、小気味よいリプレー、そしてブン殴られるとフェンスを突き破って飛んでいくキャラクターなど、破壊の快感があちこちに散りばめられた名作だ。

FIGHTING VIPERS (BIG HEAD VERSION)
ファイティングバイパーズ（ビッグヘッドバージョン）
1995.11

'95年末、東京渋谷で行なわれたセガ主催のゲーマーズイベント、"ポリゴンジャンキー"の会場に限定で設置された幻のディフォルメ版『ファイティングバイパーズ』。頭がデカイ分、当たり判定もメチャクチャデカイ。サターン版でも裏技を使うとプレイすることができる。

SONIC THE FIGHTERS
ソニック・ザ・ファイターズ
1996.5

セガの看板キャラクター、ソニックを題材に作られた格闘ゲーム。一般的にポリゴンで作られたキャラクターは、角張っていて堅い印象受けるが、このゲームに登場するキャラクターは滑らかに伸びたり縮んだり柔らかい動きをするのが特徴。登場するキャラクターのイメージに合わせたユニークな動きが可能になっている。ソニックに登場するキャラクターならではの見た目の良さだけでなく、個性的な攻撃方法や、制限時間付きのガードなど、システム面でも良くできたゲームである。

AM2研が制作したメガドライブ用ソフトは全部で3本。その1本目は『ヴァーミリオン』というRPGだ。発売当時も、セガの体感ゲームを担当しているスタッフが制作したRPGとして話題となった。続く2作目は『レンタヒーロー』。SECA(セカ)が勝手に貸してくれたスーツによって、ヒーローになった主人公が、大田区を舞台に活躍するという所帯じみたRPG。泣かせるエピソードが多く、隠れファンの多い名作だ。そして3本目はアーケードでヒットした『バーチャレーシング』のメガドライブ版。高速演算チップをカートリッジに内蔵して登場した、セガの意欲を感じさせる移植作だ。

VERMILION
ヴァーミリオン
1989.12.16
¥8,500
©SEGA ENTERPRISES LTD.1989

RENT A HERO
レンタヒーロー
1991.9.20
¥8,700
©SEGA ENTERPRISES LTD.1991

VIRTUA RACING
バーチャレーシング
1994.3.18
¥9,800
©SEGA 1992,1994

MEGA DRIVE

AM2研制作コンシュマーゲーム作品解説
AM R&D DEPT. #2 CONSUMER GAME

SATURN

サターンでは多くの作品の移植をAM2研自身が手がけている。一連のポリゴン格闘ゲームシリーズなどは、アーケード版を手がけたスタッフが移植をそのまま担当する場合が多く、デキはかなりよい。『バーチャコップ』シリーズもその移植のでき映えの良さから『1』、『2』ともに好セールスを記録した。基本的にアーケード作品の移植作がメインのラインアップだが、その中で一種異彩を放っているソフトが『デジタルダンスミックスVOL.1安室奈美恵』だ。安室のテクスチャーを貼り付けたポリゴンのキャラクターが、モーションキャプチャーによるリアルな動きで安室さながらにダンスを踊るという新しい発想のソフトで、ゲーム業界以外からも注目の的となった。

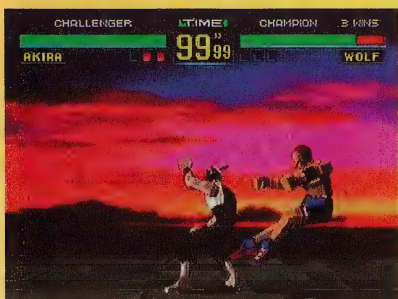
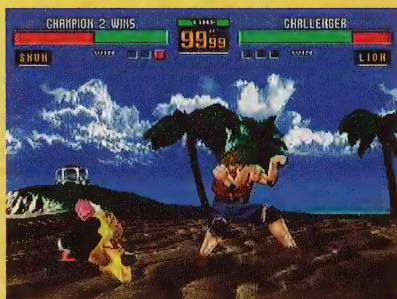
VIRTUA COP2
バーチャコップ2
1996.11.22
¥5,800
©SEGA ENTERPRISES LTD.1995,1996

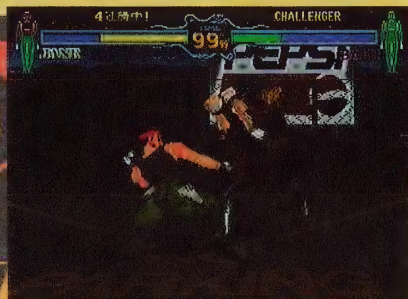
VIRTUA COP
バーチャコップ
1995.11.24
銃同梱¥7,800 単体¥5,800
©SEGA 1994,1995

DANCING SHADOWS
ダンシングシャドーズ

『バーチャファイター2』に登場する10人のキャラクターの、イメージソングが収録された音楽CD。ゲームではないが、AM2研プロデュース作品ということでここに収録した。

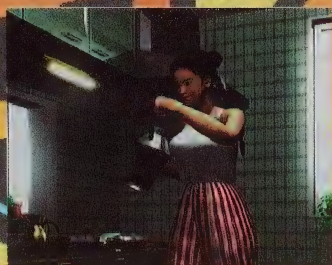
DAYTONA USA
デイトナUSA
1995.4.1
¥6,800
©SEGA 1994,1995

DIGITAL DANCE MIX VOL.1 安室奈美恵
デジタルダンスミックスVol.1安室奈美恵
1997.1.10
¥8,500
©SEGA ENTERPRISES LTD.1997

VIRTUA FIGHTER
バーチャファイター
1994.11.22
¥8,800

VIRTUA FIGHTER2
バーチャファイター2
1995.12,1
¥6,800

VIRTUA FIGHTER KIDS
バーチャファイターキッズ
1996.7.26
¥5,800

FIGHTING VIPERS
ファイティングバイパーズ
1996.8.30
¥6,800

FIGHTERS MEGAMiX
ファイターズメガミックス
1996.12.21
¥5,800

VIRTUA FIGHTER CG PORTRAIT SERIES バーチャファイターCGポートレートシリーズ

こちらもゲームソフトではない一風変わった物で、『バーチャファイター2』に登場するキャラクターのイメージCGのみを収録したソフトだ。1キャラクターにつき1タイトルずつ発売されており、全10作となっている。CGはキャラクターの普段の生活や意外な一面が見られるもので、ゲームのバックボーンがわかるファン向けの物。もちろん、女性キャラクターの場合はお色気カットも多数収録されていて、ツボをハズさない作りになっている。また、このソフトが登場したときは『3』の登場が期待されているときで、『3』に登場するキャラクターはこのソフトのCG並みのクオリティーで作られるのか、といった期待をユーザーに持たせた。

VIRTUA FIGHTER CG PORTRAIT SERIES
DURAL
バーチャファイターCGポートレートシリーズ デュラル
1995.11

CGポートレートシリーズの各パッケージに入っている応募券を5枚集め、専用応募はがきに貼付して応募することによって、もらうことのできた特製CGポートレート。抽選で5万名にプレゼントされたものである。非売品。

SEGA SATURN OS
SEGA 3D GEME LIBRARY
セガサターンOS
セガ3Dゲームライブラリー

セガサターンでの3Dゲームの開発を、より容易にするためにAM2研の手によって制作された開発ツール。非常に安価な値段でサードパーティーにレンタルされ、写真のようなデモプログラムもセットされている。

ARCADE GAME

DESERT TANK
デザートタンク
1994.8
©SEGA 1994

MODEL2基盤を使用してマーチンアリエッタ社の手で制作された戦車戦をモチーフにしたゲーム。大型筐体を使用し、監修をAM2研が行なっている。大型筐体モノといえば、レースゲームや戦闘機シューティングゲームなどスピード感のあるものが定番だったので、重厚なイメージの戦車ゲームの登場は意表を突いたものと言えるだろう。

VIRTUA FIGHTER REMIX
バーチャファイターリミックス
1995.6
©SEGA 1995

セガサターンと同等の性能を持つ、ST-V基盤を使用して作られた『バーチャファイターリミックス』。要はバーチャファイター』のキャラクターに、テクスチャーを貼って再登場させた物。サターンと同性能の基盤で作られたゲームなので、アーケード登場後すぐにAM1研の手によってサターンにも完全移植された。

AM2研関連コンシュマーゲーム作品解説

AM R&D DEPT. #2 ARCADE & CONSUMER GAME

CONSUMER GAME

GAME GEAR

いまだに現役ハードとして頑張っているハンディーゲームマシン、ゲームギアにもAM2研関連作品が多数発売されている。といってもそのハードの性能はセガマークⅢレベルなので、アーケード移植作のデキに関しては推して知るべし、である。しかし、ゲームギアオリジナル作品には傑作も多く、2D格闘にアレンジされた『バーチャファイターMINI』は、『バーチャ』ファンなら1度は遊んでおきたい。

G-LOC
ジーロック
1990.12.15 ¥3,500
©SEGA 1990

SPACE HARRIER
スペースハリアー
1991.12.18 ¥3,500
©SEGA 1991

OUT RUN
アウトラン
1993.7.23 ¥3,500
©SEGA 1993

GP RIDER
GPライダー
1994.4.22 ¥3,800
©SEGA 1994

VIRTUA FIGHTER Mini
バーチャファイターミニ
1996.3.29 ¥4,800
©SEGA 1993,1996

GG PORTRAIT AKIRA
GGポートレート　あきら
1996.11.1 ¥3,800
©SEGA ENTERPRISES LTD.1993.1996

GG PORTRAIT PAI
GGポートレート　ぱい
1996.11.22 ¥3,800
©SEGA ENTERPRISES LTD.1993.1996

SEGA MK III

今でこそアーケードマシンとコンシュマーマシンの性能は縮まってきたが、つい一昔前までは、その性能には天と地ほどの開きがあった。セガマークⅢに移植された往年の人気アーケードゲームの数々は、もちろん完全移植とは呼べないデキの物だったが、当時は家庭であの『アウトラン』が、『スペースハリアー』が遊べる、ということ自体が素晴らしいことだった。

HANG ON
ハングオン
1985.10.20 ¥4,300
©SEGA 1985

OUTRUN
アウトラン
1986.6.30 ¥5,500
©SEGA 1986

SPACE HARRIER
スペースハリアー
1986.12.21 ¥5,500
©SEGA 1986

AFTER BURNER
アフターバーナー
1987.12.12 ¥5,800
©SEGA 1987

メガドライブには『アウトラン』、『ターボアウトラン』、『G-LOC』の3タイトルのAM2研作品が移植されている。その中でも『ターボアウトラン』の移植作は、このメガドライブ版ただ1作のみ。今後サターンのSEGA AGESシリーズにも登場する予定はなさそうなので、ファンには貴重な1作といえるだろう。

MEGA DRIVE

OUTRUN
アウトラン
1991.8.9 ¥7,000
©SEGA 1985,1991

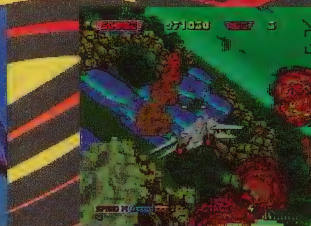
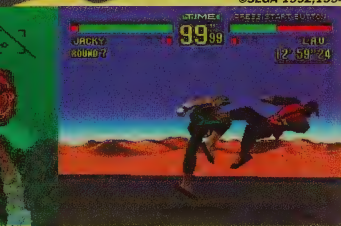
TURBO OUT RUN
ターボアウトラン
1992.3.27 ¥6,000
©SEGA 1989,1992

G-LOC
ジーロック
1993.2.26 ¥6,800
©SEGA 1990,1993

SUPER 32X

レベルの高い移植作揃いのスーパー32X。ほぼ完全移植を実現した『スペースハリアー』、『アフターバーナーコンプリート』。そしてオリジナルマシンやコースを加え、グレードアップして移植された『バーチャレーシングデラックス』。さらに唯一ROMカートリッジで遊べる『バーチャファイター』など、短命なハードではあったが、そのラインアップは充実していたといえるだろう。

SPACE HARRIER
スペースハリアー
1994.12.3 ¥4,980
©SEGA 1985,1994

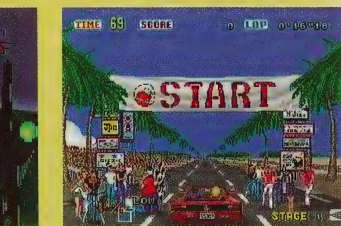
VIRTUA RACING DELUXE
バーチャレーシングデラックス
1994.12.16 ¥8,800
©SEGA 1992,1994

AFTER BURNER COMPLETE
アフターバーナーコンプリート
1995.1.13 ¥4,980
©SEGA ENTERPRISES LTD.1987.1995

VIRTUA FIGHTER
バーチャファイター
1995.10.20 ¥7,800
©SEGA ENTERPRISES LTD.1993.1995

SATURN

往年のセガの名作をサターンに移植する『SEGA AGES』シリーズには、当然、AM2研作品も多く含まれる。『スペースハリアー』、『アウトラン』、『アフターバーナー2』といった名作を、CD-ROMならではの低価格で購入できるとあって、ユーザーに好評を博している。『バーチャファイターリミックス』はST-V基盤の強みを生かし、アーケード登場からわずか1ヵ月でサターンに移植された。

VIRTUA FIGHTER REMIX
バーチャファイターリミックス
1995.7.14 ¥3,400
©SEGA ENTERPRISES LTD.1993.1995

SEGA AGES SPACE HARRIER
セガエイジス スペースハリアー
1996.7.19
コントローラー同梱¥6,800 ☆単体¥3,800
©SEGA 1985,1996

SEGA AGES AFTER BURNER2
セガエイジス アフターバーナー2
1996.9.27 ¥3,800
©SEGA 1987,1996

SEGA AGES OUTRUN
セガエイジス アウトラン
1996.9.20 ¥3,800
©SEGA 1985,1996

PC

3D表現が進化したのはコンシュマーマシンだけではなく、パソコンも同様だった。パソコン用に『バーチャファイター』、『DAYTONA USA』、『バーチャコップ』の3作品がすでに移植されている。とくにパソコン版の場合、モニターの解像度が高いので、家庭用テレビで遊ぶコンシュマー版よりも、格段に美しい画像でゲームをプレイできるというメリットがある。

VIRTUA FIGHTER PC
バーチャファイターPC
PC nV1版 1996.6.28 ¥8,800
©SEGA ENTERPRISES LTD.1993.1996

VIRTUA COP
バーチャコップ
PC DirectX版 1996.10.25 ¥8,800
©SEGA ENTERPRISES LTD.1994.1996

DAYTONA USA
デイトナUSA
PC nV1版1996.9.27 PC DirectX版1996.12.6
¥3000
©SEGA ENTERPRISES LTD.1994.1996

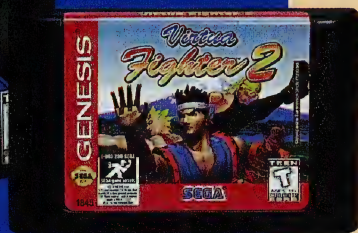
AM R&D DEPT. #2 RELATED ?

AM2研　エクストラゲームズ

EXTRA GAMES!!

海外でも人気のAM2研ゲームは、洋モノテイストを吸収した独自の移植作を産み出した。そんな日本人の発想を超越した、海の向こうのAM2研関連移植作を紹介しよう。

VIRTUA FIGHTER 2 for GENESIS

ジェネシス版バーチャファイター2

いきなりショックな、ジェネシス(海外版メガドライブ)の『バーチャ2』。もちろん非ポリゴン。スプライトで描かれたキャラクターが大活躍。そんなの『バーチャ』じゃないじゃん、といいたいところだが、これが遊んだ感覚はほぼ同じ。技もほとんど入ってるし、空中コンボもある。シュンとリオンがいないので、ファンは「ふざけんな海外製」と思うかも知れないが、実は国内制作なのだ。

ポリゴンキャラに比べたらそりゃ動きはカクカクしているが、アキラスペシャルだってキチンと出ちゃうところがカワイイっていうか。デュラル様ももちろん登場。ちゃんと水中面で動きが遅くなります。ファンなら買いっていうか、日本じゃあんま買えないっていうか、海外行けっていうか。

TIGER PRESENTS

LSI GAMES

液晶ゲーム

64ビットでデジタル入力でクリクリなこの時代に、ポリゴンバリバリのビデオゲームだろうがなんだろうが、白黒1色、液晶画面のLSIゲームに移植してしまうイカレた会社がある。タイガーというメリケンの会社がそうなのだが、ここが作ったアイデア勝負のキレた移植作を紹介しよう。

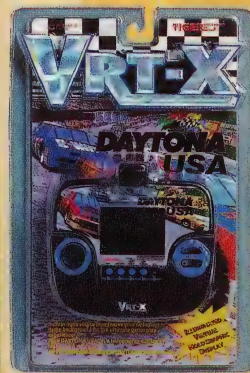
ヘッドマウント型という、キレた発想で作られた『DAYTONA USA』。右目の前のミラーに赤色ディスプレイから照射された映像が反射し、立体的に見えるというもの。プレイ中は目がロンパリ気味になるので、注意が必要だ。

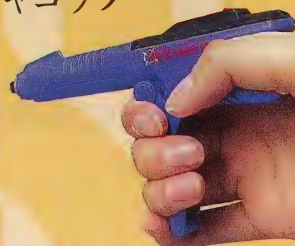
DAYTONA USA
デイトナUSA

VIRTUA FIGHTER
バーチャファイター

上の『デイトナUSA』とおなじシリーズの『バーチャ』版。技もいくつか出たりするのだが、画面を見ててもカクカクしすぎで、自分が何をしてるのかあまりよくわからない。ビープ音で忠実(?)に再現されたBGMが、ロンパリ気味の目とともに哀愁を誘う。

DAYTONA USA
デイトナUSA

一見まともなデザインだが、液晶のバックにホログラムが貼ってあって、そこをライトで直接照射して立体感を強烈にするという構造。一筋縄では物を作らないのがタイガーだ。

VIRTUA COP
バーチャコップ

なんと、LSIゲームのくせにちゃんとバーチャガンが別体式になっている『バーチャコップ』。遊ばないときは本体側にガンを収納でき、使用時にはガン側から発射音まで鳴る。アイディア的には光線銃なのだが、ホントに作るのはタイガーくらいだ。

※このページで紹介した商品はSEGAでは取り扱っていません。国内での正規販売は行なわれておりませんので、お問い合わせはご遠慮ください。

↓Dead Title

MEGAMIX
Rare Collection

メガミックス・レアコレクション

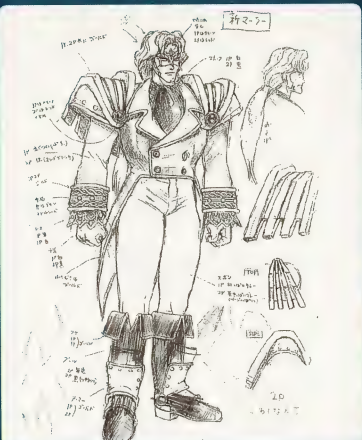
ヨソじゃちょっと見られない当店独自ルートのアノ写真、コノ写真。登場キャラクターのラフスケッチなど、極秘資料をアレコレお蔵出し。ちなみに上で使っているのはボツになったタイトルロゴ。

強烈なインパクトを与えてくれたハニーの新コスチュームのカラーイラスト。ボンデージ小学生といった趣のデザインは、山咲千里も全裸で逃げ出す過激さだが、教育委員会からクレームが付かないか心配だ。今回パンツが白というのも高レベルなファンサービスだ

新・ハニー
NEW HONEY

そしてこちらはオープニングムービーの、ハニーのパートの絵コンテ。ムービーと見比べてみるとわかるが、コンテ非常に忠実に作られている。実際のムービーシーンでは、メガミックス専用の2Pカラーである黄色のアーマーをまとって登場するハニー。彼女がいったいアーマーを何着持っているのかは、謎としておこう。

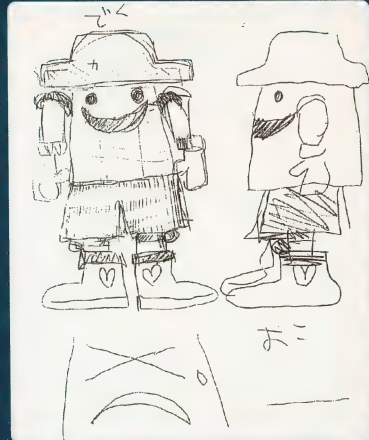
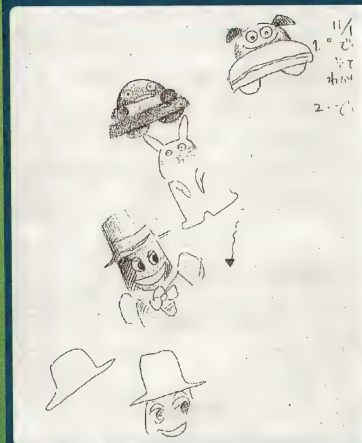
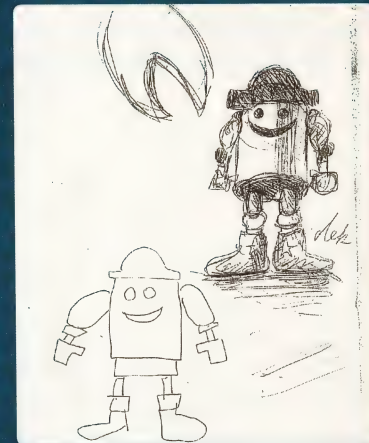
STORY TIME

MAHLER SKETCHES
マーラー・設定画

マーラーのコスチューム案イラスト。肩アーマーのデザインが、実際の物と異なるが、ほかのイメージはだいたいこのままだ。中世ヨーロッパ調と見るか、変態ホストと見るかが問題だ。

上のバージョンのイラストの、脱衣後のイメージだろうか。上半身裸でスカーフだけ残したその姿は、顔の怪しげなアイマスクも手伝ってか、変態ホストイメージがますます強いものだ。

DEKU SKETCHES
デク・設定画

DEKUDEKU
KUMACHAN
PANDA
DEKUDEKU2

デク、そしてくまちゃん、ぱんだちゃんのCGイラスト。このイラストで注目したいのは、デクの名前が"デクデク"になっているところ。当初はこういうネーミング案もあったのだろうか。

かなり初期段階の物と思われるデクのラフスケッチ。なんかソ連の人が書いた宇宙人の目撃イラストみたいな、ヤバいテイストがプンプンしている。"よこ"を"おこ"と読まないように。

もうラフスケッチというよりは、ほとんどノートの落書きのようなイラスト。デクらしきイラストより、右上のコスモ星丸のような謎のキャラクターが気になってしかたがない。あとウサギも。

宇宙人目撃イラスト第2弾。キッチリ陰影を付けられたイラストもなんかヤバイが、下のラリってるイラストもヤバイ。しかしもっとヤバイのは、上のほうにあるカニ爪みたいなヤツだ。

Picky's SkateBoard
ピッキーのスケボー

下のロゴは、2プレイヤー側のピッキーのスケボーの裏に貼ってある物だ。ゲームプレイ中にはチラチラとしか見えないが、ハッキリ見せるとこんな感じ。しかし、なぜMiXのiだけ小文字なのだろうか。ギモン。

MEGAMiX

『バーチャ』と『バイパーズ』のキャラクターが夢の対決！
おいおいそれでいいのか、と思う反面、
それが何より楽しかったりする。安易であるといえば
そうに違いないのだが、ゲームに楽しさ以上の
何を求めるというのだろう。果たしてこのゲームに、
解きあかすべき謎はあるのか？
AM2研は確信犯なのか

片桐 大智
『ファイターズメガミックス』ゲームコーディネーター。プレーヤーとしても一流の腕前を持っており、新四天王ラウとして知られている。代表作は『バーチャファイター』シリーズ、『デイトナUSA』、『ファイティングバイパーズ』など。

『メガミックス』の経緯

――――『メガミックス』という企画はどこから上がったんでしょう？　2研から？

片岡　わりと、2研じゃないっぽいですね（笑）。あのー、誰なんだろうね。

――――2研じゃないとするとどこが？

片岡　うちらも、遊びで作ってたことってあるんですよ。アーケードので。それが噂になったせいだと思うんですけど、売るほうの人たちから「それ売れるじゃん、作ってよ」っていう話はしょっちゅうきてて。でもまあ、スケジュールの問題もあったし。

片桐　伸ばし伸ばし。

片岡　それよりも、『バーチャ3』とか『バイパーズ』とかをちゃんと作るのが先だってのがあって、なかなか始められなかったんですけど、たまたまスケジュールが合って。

――――スケジュールが合ったとは、とても思えませんが（笑）。

片桐　まあ、とりあえず、私のほうが『バーチャ3』が終わって、片岡のほうもサターンの『バイパーズ』が終わって。で、作ってみないかっていう話があって、そういうのを作ってみるのも、おもしろいですねって片岡と話してて。

――――遊びで作ったのはいつ頃ですか？

片岡　アーケードの『バイパーズ』が完成した直後。

片桐　うん。キャラクターとかシステム自体は、『バーチャ』も『バイパーズ』も似たようなものではあったんですよ。あとはそれぞれのモーション生成の問題だけで。じゃあ、乗せてみようかって。で、オブジェクト入れて。アキラとウルフとジャッキーと……。

片岡　ラウ。

片桐　ラウでしたっけ？　その4人が入った『バイパーズ』ができたんですよ。

――――第1戦は誰対誰でした？

片桐　え？　最初は誰だっけ？　アキラだっけ。相手は、俺がやったらバンなんだけど。俺が確認した限りでは、アキラ対バンですね。

――――第1戦としては申し分のない組み合わせですよね。

片桐　ああ、すげえ。なんか、作ったみたいな話。でもそうすよ、マジで。

片岡　あとハニーパイとか作って。

片桐　そう、ハニーの体にパイの頭、乗せて。コスプレじゃん、って（笑）。そういうノリでやってたんですよ。終わった後の自由時間じゃないですけど。

――――実際、ちゃんと作り始めてみたらどうでした？

片岡　まあ、作るものが明確でしたから、あまり寄り道はしなかったですね。

片桐　デザイン的にはね。プログラム的には、まあ、それぞれの洗い直しはしましたけどね。

――――たとえば？

片桐　受け身のシステムとかをもう一度煮詰め直したり、モーション変えるのにメモリをやりくりしたりとか。各キャラによって、技のモーションでメモリの割り振りが全然違うんで。で、入んなくなったりとかして。終盤大変だったんですけど。そういう部分がいちばん苦労してるんじゃないかなあ。

片岡　あと、曲入んないとか。

片桐　もともとステージが多いのにさらにステージ増やしたりして。んでアレ削って、コレ削ってって。で、なんとか詰め込んで、「キャラもこれだけいればいいだろう」って言ってたら、ファミ通に“ヤシの木が出たりして？”とかって書いてあって、「ヤシの木だってー」、「作っちゃおっかー」みたいな（笑）。

片岡　そうそう。そのとき、ファミ通の記事では、予想としてヤシの木は×（出ない）って書いてあったんですよ。で、ほかの予想はほとんど当たってたんで、こ

From BRAINS

一風変わった、コンシューマー用格闘ゲームに関して

片岡 洋

『ファイターズメガミックス』ディレクター。『それいけココロジー』、『ファイティングバイパーズ』、『ソニック・ザ・ファイターズ』など、現在に至るまで数え切れないほどのヒット作を世に送り出してきた天才ゲームメーカー。

れはイカンと。予想外さなきゃイカンでしょう、と(笑)。

片岡　ホーネット号とか、すでに作ってあるのを出さないわけにはいかないから、出ないって書いてあるのを出そう、って。で、ヤシの木(笑)。

――(笑)。

片岡　しまいにはデザイナーが、「ロボピッチャーどうしますか」って聞いてきて。いや、それはいいだろうって。

――ついでに出してほしかったなあ。

片岡　Pでピンポン玉。

片桐　でもさすがに時間なくて。

片岡　でもあと1ヵ月あったら、下手したら入ってたかも(笑)。

――あと何か、入りそうだったけど入らなかったものとかは?

片岡　んー、『キッズ』は全部入れようって話だったんですけどね。

片桐　あとは(スペース)ハリアーと、『V.R.』のピットマンとクルマ。

片岡　あと『アフターバーナー』の戦闘機。でも、資料なくて(笑)。

片桐　ソニックは無理でしたね、どうあがいても技術的に。

片岡　入れるぐらいなら、『ソニック・ザ・ファイターズ』できたもんね。

――『ソニック』はソニックチームのものだから出ないんですか?

片岡　それは理由じゃないですよ。まあ、多少の遠慮はありますが。それよりも技術的な壁があったっていう。

片桐　スピンアタックとかの変形って、簡単そうに見えて実は大変なんですよ。

片岡　で、奇しくもビーンとバークは変形しなかったんで。

片桐　しかも、2研のキャラだし。ソニックが出てこないって、ちょっとガックリした人もいたと思うんですけどね。

片岡　いろいろ入れたかったよね、黒澤さんとかね。テムジンとかね。

片桐　あ、そういえばフェイ-イェンとかいってましたよね。

片岡　あとで3研の人と話してて「入れたかったですね」とかいうと、「入れりゃよかったのに」とかいわれて(笑)。

片桐　「しまったー!」って。

片岡　いってくれりゃ、いいのに。

――3研は3研で『メガミックス』作ってもらいましょう。

片桐　いいッスね。『3研メガミックス』。

片岡　ぜひ。まんきち対テムジンとか。

片桐　メチャクチャなの見たいッスね。

片岡　でも、どこの部署も、メインで忙しいですからね。ああいう色モノ系はなかなか手が回らないんスよ(笑)。

――『メガミックス』は色モノだったのか。

片桐　色モノだったんですね(笑)。

片岡　まあ、色モノだよ。

片桐　でもやっぱ、真剣に極めるぞ系ではないと思うんですけど。これ使って負けたから、じゃ、俺こっちにするとかいう印象にしたかったんで。

――パーティーゲーという感じですか?

片桐　そうですね。あとはやっぱり、ファンサービスっつーか。支持されてるキャラが、こんなにいるわけだし。ほら、よくジャッキーとラクセル、どっちが強いとか、そういう話するじゃないですか。まあ、そういうのを自分たちでちょっとやれるような感じとか。セガを、まあ2研をなんですけど、知っている人たちがなるべく楽しめるような物をっていう風に。

家で遊ぶ格闘ゲーム

――ネームバリューを考えると、もっと売れなくてはいけないんじゃないか、という話もありますが。

片岡　んー、いわゆる売るほうの人たちとか、目指せ、ミリオンセラーみたいなことといってましたからね。それに比べたら、確かに半分ぐらいしか。

片桐　売れてねーじゃん、っていういわれかたをしますけどね(笑)。

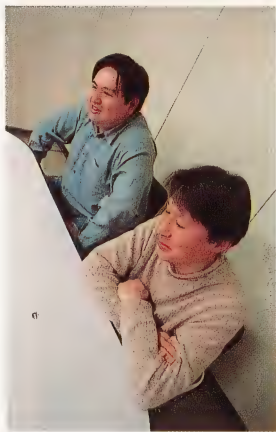
片岡　でも、我々からすれば、まあよくやったかなあ、っていう。企画モノにしては。オリジナルじゃないじゃないですか。移植でもないし。既存のものを使ったにしては……。
——— 既存のもの、って(笑)。あの『バーチャ』と『バイパーズ』を使ってですよ?
片桐　(笑)。でもまあ、まっさらから作ったわけじゃないからね。そのへん、なんか色メガネで見られてるゲームなんじゃないかと思うなあ。
——— いままでの話をまとめると、『メガミックス』というのは売りたいほうのサイドから立ち上がった企画であって、作り手が絶対この企画を、という企画ではないように思えますよね。それはそれとして、それなら、ガンガン売るつもりで作ったのかというと、そうでもないような印象を受けますが。
片岡　でも、売れたんじゃないかと思いますよ。まあ、実際、自分らの予想とは、そんなに離れてなかったし。
——— たとえば、『バイパーズ』のサターン版もそうだと思いますが、要はセガ的には売れてる、けれども、それくらいでいいのか、という感が拭えないんですが。
片岡　格闘ゲームはねえ、ある程度しょうがないでしょ。
——— うーん、確かに、コンシューマーの格闘ゲームというのは、そもそも違いますよね。家で格闘ゲームをすること自体が、ゲーセンでする感覚とはまったく。
片岡　なんか、考えなきゃいけないかもしれないですけどね。最初のうちは「すげー、『バーチャ』家でできるよ」、とかいってたけど、もう、当たり前だから。家でのんびりやるのに、あと何が必要かっていうことを考えないと。
——— 『トバル』のクエストモードとか。
片桐　あれは、うまいですよね。格闘がちゃんとできてて、なおかつほかもあれだけ遊べる、っていう。
——— 今回の『メガミックス』の隠しキャラっていうのももちろん、ひとつの可能性ではありますよね。
片桐　そうですね。
片岡　すごろく、入れたいっていう話があったんですけどね。
——— すごろく?
片岡　こう……サイコロ振って止まると、マーラーが出てくるとか(笑)。
片桐　そうあと、麻雀とか。ショートリプレーとかついてて、「ロン、ロン、ローン!!」みたいな。アーマーが吹っ飛んでガラスが割れて、「ドーン!!」なんていう脱衣麻雀(笑)。
片岡　それは極端な例ですけどね。でも基本的に僕は、コンシューマー用にアーケードの移植作っていうのは、あるべきだと思うんですよ。だから、できることなら、長いスパンで遊べるものに仕上げたいんですけどね。
——— 通信対戦とかがあれば、また違った感じなんでしょうね。
片岡　格闘ゲームはなかなか難しいんですよ、通信はね。
片桐　どうしてもレスポンスの遅延が気になるんですよね。そのへんが、技術的にクリアーになれば、もっと通信対戦も身近になるだろうけど。
片岡　通信で、リアルタイムの対戦じゃなくて、アルゴリズムをユーザーが考えられるようなインターフェイスとかできたらいいですね。で、ユーザーが作ったアルゴリズム同士を通信で対戦させる。ユーザーは見てるだけ。「がんばれ、俺のバン!」とかいって。
——— あー、おもしろいですね。
片岡　本当は、サターン『バイパーズ』のときに、そういうの、やりたいって話をしてたんですけど……。
片桐　簡単なロジックで作れるようにして、ロムカセット人ん家持ってって、やれたらいいな、って。
——— 対戦だけど見てるだけ。
片岡　確かに、一歩、こう下がって見るのっておもしろそうですよね。格闘の人口も増えますよ、きっと。
——— ですよね。それがたとえばサターンと通信で連動したり、アーケードにも持っていけたりしたら、すごいですね。家で、サターンを使ってキャラ作って、ゲーセンに持っていく。
片岡　アーケードで、データ持ち込むのって難しいらしいんですよね。ガム入れちゃったらどうしようとか、そういうレベルの話で終わっちゃうんです。
片桐　まあ、色々やっぱ考えたりしてるんですけどね。格闘に関しては……。
——— とくにコンシューマーは課題が多いですね。
片岡　よほどのビッグタイトルの完全移植なら、ニーズがあると思うんですけど、そうじゃないとね……。
片桐　よくできたゲームっていっぱいあると思うんですよ。実際、コンシューマーの中にも、これ、すっごいよくできてるなっていうのもあるし。ただ、よくできてるだけじゃ、どうしようもないというか。そういうことだと思うんで。ひとりでやっても楽しくて、ふたりでやったらもっと楽しいものを作らないと。難しいですね。

開発者の魂の叫び

——— 今後はやっぱり『バーチャ3』の移植と『バイパーズ2』ですか?
片岡　『バーチャ3』って、どうやって移植するのかな(笑)。
片桐　俺も見てみたいッス。
——— 年内発売という噂ですけど。
片岡　雑誌に書いてあったよね(笑)。
片桐　めどが立てばすぐなんですけどそれがわかんないときはホント、明日か

ひとりでやっても楽しくて、ふたりでやったらもっと楽しいものを作らないと　(片桐)

アルゴリズムをユーザーが考えられるようなインターフェイスとかできたらいいですね　（片岡）

もしれないし2年後かもしれない。
——— 当然、移植のほうも担当……。
片桐　いえいえ。
片岡　いやホントに。
片桐　『2』の移植も、関わったっていうのもおそれ多いってくらいしかやってないんですよ。
———『3』のサターン版はぜひ完全移植でお願いします。
片桐　っていうか、実際ホントにやってないんですよ(笑)。『メガミックス』に入ってる『3』にしてもモーションの作成とゲームバランスの調整と……、データの変更だけなんですよ。でもまあ、基本的に移植する人たちのノウハウは溜まってきているんで。
片岡　そうそう。『3』の移植もメドが立ったらしいですからね。
——— え!?　メドが立ったんですか!?
片岡　ええ、なんか、雑誌にそう書いてありました(笑)。
———（笑)。じゃ、『バイパーズ2』は？
片岡　どうなんですか？
——— 前は3センチでしたっけ？
片桐　何ですかそれ(笑)!?
片岡　ゴールは何メートルなんだ(笑)。
片桐　まあ、ゴールがいくつかわかんないけど、前が3センチだったら、いまは30メーターくらいにはなりましたよ。
——— お！　もうそんなに!?
片桐　あ、じゃあ、やっぱ5センチってことに(笑)。まあ、けっこう、いい感じではあるんですけど。
片岡　やる気だけは高まりつつ(笑)。
片桐　やるとしたらどういうふうになるのかってのはけっこう考えますよ。攻撃とかも……まあ、あんまりいいたくないんですけど(笑)。
——— じゃあ、まだ、実際の作業としてはぜんぜん進めていない？
片桐　そうですね。自分の中ではあるんですけど……。
片岡　そうね、構想とやる気は着々と。
——— それでウラバンの背中に“バイパーズ2”とか書いてあるんですか？
片岡　あれは我々の希望なんです(笑)。
片桐　『2』を作りたい……ねー、っていう。
——— あ、作りたい……。なんですか？
片岡　『2』やるんだったらこんなのがいいかなーって、じゃあ背中に“2”って書こうって(笑)。
片桐　オレが『2』用にモーション作ってみるよって、かりに『2』を作ってる気分になって作ったキャラなんですよね、ウラバンって。
片岡　開発者の叫びですよね。
——— ほかに、いま作りたいのは？

片岡　『ココロジー』とか、またやりたいよね。
片桐　部長にいうんですけどね。
片岡　「おもしろいなあ～」とかいわれるだけで、逃げられちゃうんですよ(笑)。

そして、ハマチャンへ……

——— そうそう、ぜひ最後に聞いておきたいんですけど、デクってなんなんですか？　なんでまたあんなのが？
片岡　最初はトレーニングモードのやられキャラだったんですよ。で、俺はワラ人形みたいな、少林寺木人拳の木人みたいなの想像してて。で、デザイナーの女のコに、「任せたから、適当にやっといてね」って頼んどいたら、すっごい気合い入れちゃって(笑)。
片桐　全員の予想を遥かに凌ぎました。
片岡　で、これがトレーニングモードでいきなり出てきても困るだろう、キャラ立ちすぎだってことで。本キャラっつーか隠れキャラに昇格したという。
——— じゃあ、帽子取ったらアヒルが出てくるのとかも、その彼女が？
片岡　そうです。しかもすごいことに、あれは、この世にあるものを何も参考にしなくて、純粋に彼女の頭の中から出てきたんですよ。ゼロから。だから質問禁止なんスよね(笑)。これのモチーフはとか、どっからってゆーんじゃなくて。
片桐　そーゆーのじゃなくて。
——— な、なるほど。
片桐　しかも、頭のアヒルが本体、とか聞かされて、頭真っ白になりました。
片岡　くまちゃんとかパンダちゃんとかも彼女の作品なんですよ。
———2研をしょって立つ人ですね。
片桐　ええ、しょってけそうですよ。
片岡　肉とかヤシの木も全部彼女です。
——— すごい、同じ人なんだ。
片桐　ええ。
——— その人の名前とかは？
片岡　ハマチャン。
——— ハマチャン……。
片桐　ハマチャン。
——— 新しいかたなんですか？
片桐　けっこう。3、4年？
片岡　『バーチャ2』の移植、『バイパーズ』の移植とか……。
片桐　そのころは頭角を表わしてなかったですけど。片岡さんが……。
片岡　見い出して。
——— いい話ですね。
片岡　いい話ですね。
片桐　謎の人は、ハマチャンってことで。
片岡　じゃあ、謎を残しつつ……。
片桐　つづく、って感じで(笑)。
——— どうもありがとうございました。

（97年1月22日取材。文責：編集部）

Special Bonus Pages!!

Fighter's MEGACARD
(Menco Mix)

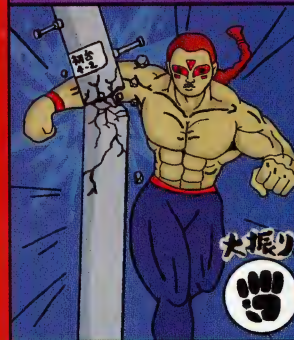
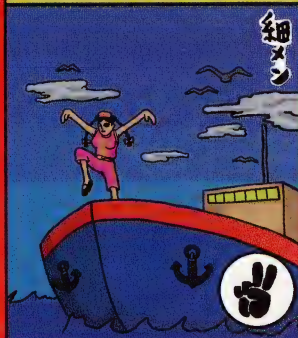
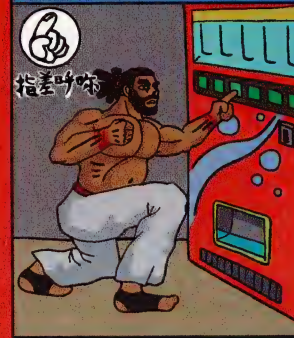
本格中華
太メン
99381435

結 城
ハチマキ
51210542

化粧レスラー
大振り
24179731

女カンフー
細メン
73204861

半 裸
指差呼称
81468754

巷じゃトレーディングカードなんて物がナウいらしいじゃん？でも待ちなよベイベ。そんな横文字気取った集めるだけのカードもイイが、日本古来の集めたうえに遊べるイカしたカード、"メンコ"を忘れちゃいないかい？そんな愛国心と昨日の酒の勢いが手伝って、『メガミックス』キャラでメンコを作ってみたわけ。カラーコピーして、切って、厚紙に貼れば、ナイスメンコ。後はダチを呼んで、ハクいナオンや実家の土地の権利書を賭けて、一晩中メンコれ!!

ニンジャボーイ

手裏剣

23577381

敬老

酒

32892447

褐色娘

モデル

COFFEE

02107475

記憶喪失

美闘伝

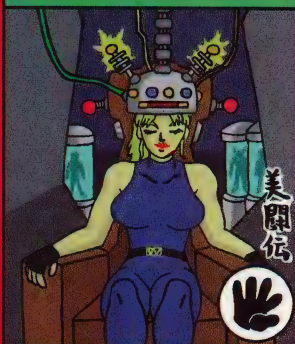
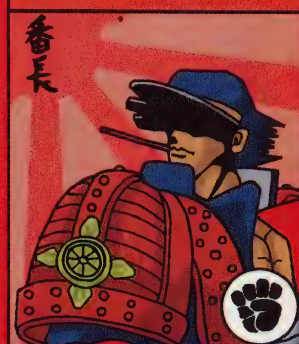
77415326

カマキリ拳法

リーチ

15733456

改造学生服

番長

56347651

カミソリキック

金髪

56913478

銀色人

母

00701479

音楽家

C#

69698154

ロンゲー
キューティクル
81207242

ハニ
猫
07828754

蛇マスク
ビッグ
87374210

三
参
母
33333333

スケボ
小僧
46136722

珍獣
空気
61036254

女戦士
乳
44375268

秘密マスク
マーラー
32708507

中東ヒゲ
OPEC
25607301

貸英雄

電池

10027064

爆弾庁

火薬

62479137

でく

マメ

87835452

少年

ショタ

20307110

寒がり

グローブ

34457102

アメ車

四輪

43310727

少女

ロリータ

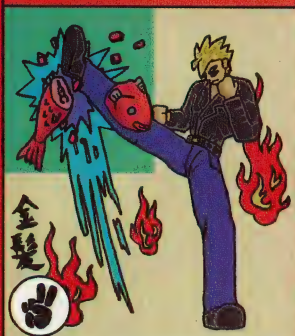
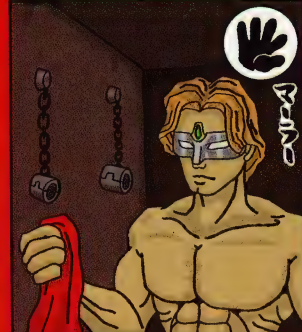
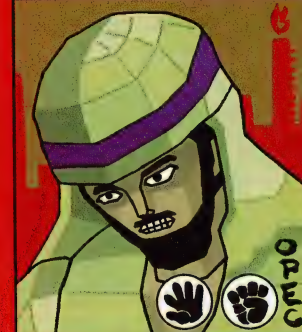
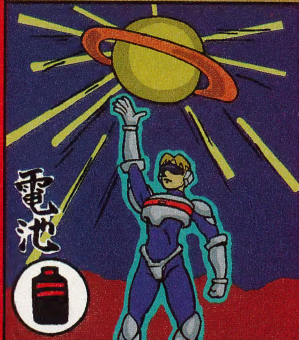
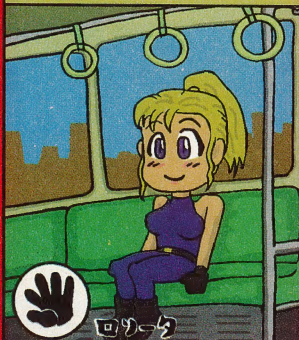
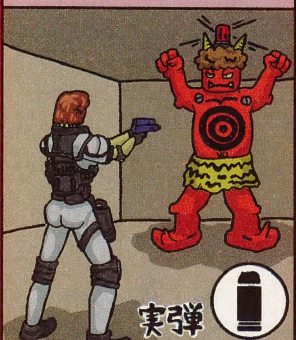
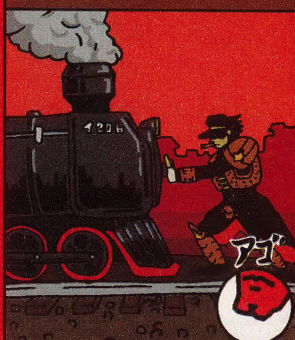
01739711

鉄砲

実弾

55027156

裏

アゴ

70015424

Fighter's MEGABOOKS

Fighter's MEGABOOKS

1997年3月28日　初版発行

発行人……廣瀬禎彦
編集人……浜村弘一
副編集人……野田　稔
編集長……田原誠司
副編集長……坂本武郎／宮川　隆
発行所……株式会社アスキー
〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10 電話03-5351-8111
発売元……株式会社アスペクト
〒160 東京都新宿区西新宿3-11-20 オフィススクエアBLD新宿5階 電話03-3299-1493

編集……松岡英樹(ファミ通書籍編集部)
企画構成……プロ虫
デザイン……真々田稔
小川寛子(ファミ通書籍編集部)
渡部　岳(ファミ通書籍編集部)
カバーイラスト&デザイン……Rockin' Jelly Bean
扉イラスト……小澤コウ
メンコイラスト……ORTAS
キャラクターロゴ……アイカワタケシ
人形作成……米澤　拓也
フォトグラフ……今井紀彰(モロ派)
監修……株式会社セガ・エンタープライゼス
第二AM研究開発部
編集協力……野田隆介(ファミ通書籍編集部)
デザイン協力……飯田直子(ファミ通書籍編集部)
山崎ゆうこ
進行管理……高橋敦子
印刷……大日本印刷株式会社

■ゲームの内容に関するご質問についてはお答えできませんので、ご了承ください。

本書についてのご質問は、祝祭日を除く毎週火曜日から木曜日までの、午後2時から午後4時までの間に、
TEL03-5351-8365で受け付けています。

※ゲームの内容についてのご質問にはお答えできませんのでご了承ください。

定価はカバーに表示してあります。

ISBN4-89366-688-6
●1188966

Printed in Japan

moon eyes -97

Fighter's MEGA Books

ファイターズ メガ・ブックス

9784893666888

1910076015008

ISBN4-89366-688-6

C0076 P1500E

アスペクト

定価1,500円(本体1,456円)